

Sami Alho

VIRTUAALIVIRTUOOSIT

– musiikkipelit oppimisen ja musisoinnin
välineenä

Tampereen yliopisto
Kulttuuri- ja yhteiskuntatieteiden yksikkö
Etnomusikologian pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2015

Tampereen yliopisto
Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö

ALHO SAMI

Virtuaalivirtuoosit – musiikkipelit oppimisen ja musisoinnin välineenä

Etnomusikologian pro gradu -tutkielma, 63 sivua
Huhtikuu 2015

Tutkimus käsittelee digitaalisia musiikkipelejä sekä niihin liittyviä mahdollisuuksia hyödyntää musiikkipeleihin kehitettyä tekniikkaa. Tutkimuksen tavoitteena on samalla luoda katsaus musiikkipelien historiaan ja siihen, mitä musiikkipelien ensimmäisessä menestyksen aallossa tapahtui. Pohdin, kehittivätkö musiikkipelit uusia musiikin oppimisen menetelmiä, tai jopa instrumenttien hybridejä ja variaatioita, jotka voidaan nähdä mahdollisena alkuna perinteiset instrumentit syrjäyttävälle, seuraavan sukupolven soittimille. Tämän lisäksi tutkimus luo katsauksen siihen, minkälaisia mahdollisuuksia musiikkipelit tarjosivat musiikin digitaaliseen jakeluun ja, mitä musiikkisillan siirtäminen osaksi musiikkipeliä on teknisenä prosessina.

Tutkimus on luonteeltaan laadullista, toiminnallista ja reflektiivistä. Lähdeaineistona olen käyttänyt pelitutkimukseen, musiikin oppimiseen ja uuden tekniikan käyttöönottoon liittyvän aikaisemman tutkimustiedon lisäksi kokemuksiani pelaajana, muusikkona sekä musiikin tekijänä ja tuottajana. Olen julkaissut tuottamaani musiikkia Rock Band-pelisarjaan, minkä lisäksi henkilökohtaisten kontaktieni myötä on tutkimusaineistona ollut mahdollista hyödyntää informaatiota, jonka olen saanut musiikkipeleihin sisältöä tuottavilta ja markkinoivilta tahoilta.

Tutkimuksesta käy selville, että musiikkipelien myötä kehitettyä tekniikkaa on mahdollisuus käyttää joidenkin instrumenttien epämuodollisessa oppimisprosessissa. Eräät pelien valmistajista ovat jo tätä mahdollisuutta lähteneet hyödyntämään kaupallisesti. Lisäksi käy ilmi, että jo olemassa oleva tekniikka mahdollistaa musiikkipelejä varten kehitettyjen peliohjainten, tai niiden johdannaisten hyödyntämisen uutena instrumenttina, joka toimii erilaisten äänikirjastojen ohjainlaitteena.

Avainsanat: musiikkipelit, Guitar Hero, Rock Band, epämuodollinen oppiminen, instrumentti, tekniikka, Rock Band Network, pelaaminen

SISÄLLYSLUETTELO

| | |
|--|----|
| 1 JOHDANTO | 1 |
| 2 HISTORIA, KÄSITTEET JA TERMINOLOGIA | 3 |
| 2.1 Konsolien musiikkipelien tausta | 3 |
| 2.2 Ohjaimet | 4 |
| 2.3 Notatio | 8 |
| 2.4 Pelaaminen | 11 |
| 2.5. Pelikokemus musiikintekijän näkökulmasta | 15 |
| 3 TUTKIMUSMENETELMÄT, TAVOITTEET JA TAUSTAT | 18 |
| 3.1 Tutkimusmenetelmät ja tavoitteet | 18 |
| 3.2 Pelitutkimus ja oppiminen | 20 |
| 3.3. Riippumattomien artistien musiikki pelimaailmassa | 21 |
| 4 OPETUSVÄLINE JA UUSI INSTRUMENTTI | 23 |
| 4.1 Virtuaalimaailman – reaaliaikaisen kohtaaminen | 23 |
| 4.2. Laajentunut soittimen käsite | 24 |
| 4.3 Pedagoginen väline vai uhka perinteiselle soittamiselle? | 27 |
| 4.4 Kohti uutta instrumenttia | 31 |
| 5 JULKAISUKANAVA | 35 |
| 5.1 Rock Band riippumattomien artistien julkaisukanavana | 35 |
| 5.2 Rock Band Network | 36 |
| 5.3. Free Spirit - Pale Sister of Light | 38 |
| 5.4 Rock Band 3 miksaus, animointi ja ohjelmointi | 43 |
| 6 MARKKINOINTI JA LIIKETOIMINTA | 47 |
| 6.1 Pelaamiskokemus ja markkinointi | 47 |
| 6.2 Tekijänoikeudet ja ansaintamallit | 48 |
| 6.3. Suosion lasku ja tulevaisuus | 50 |
| 7 JOHTOPÄÄTÖKSET | 53 |

8 LÄHTEET 56

JOHDANTO

Muutamassa vuodessa musiikkipelit ovat kehittyneet yksinkertaisista, vähän kotikaraokea pidemmälle viedystä ajanvietteestä, kaveriporukalla pelattaviksi bändisimulaattoreiksi. Pelien ympärille on kehittynyt yhteisöjä ja uudenlaisia tapoja kuluttaa musiikkia. Myös artistit ja levyteollisuus ovat huomanneet musiikkipelien tarjoavan miljoonamyynneillään, tavan ansaita peleissä julkaistavan musiikin lisenssimaksuilla. Tähän tarkoitukseen levy-yhtiöt ja musiikin kustantajat käyttävät niin sanottuja back-katalogeja (engl. back catalogue), eli jo aikaisemmin tallennettuja ja julkaistuja teoksia, joiden uudelleenjulkaisuun heillä on oikeus kappaleiden oikeudenhaltijoina. Jo olemassa olevan tuotannon hyödyntäminen on kustannustehokas tapa hankkia kaupallista hyötyä ja näkyvyyttä kappaleille sekä niiden alkuperäisille esittäjille. Jotkut musiikkipeleistä tarjoavat myös monikansallisista levy-yhtiöistä riippumattomille artisteille uuden julkaisukanavan. Tätä kautta osalle kuluttajista pelaaminen on myös uusi tapa löytää ja kuluttaa tuntemattomampaa musiikkia.

Musiikkipelit herättävät tunteita puolesta ja vastaan. Vastustajien mielestä muovisen ohjaimen nappien painamisella, joka jäljittelee soittimen fyysistä ulkomuotoa, ei ole mitään tekemistä soittamisen tai musisoimisen kanssa. Joidenkin mielestä musiikkipelit taas simuloivat soittamista onnistuneesti ja harjoittavat samoja taitoja kuin perinteisillä instrumenteilla soittaminen. Yhdysvaltalaisen rockyhtye Aerosmithin basisti Tom Hamilton puolustaa musiikkipelejä ja näkee, että uuden myyntikanavan lisäksi näiden pelien pelaamisessa on myös musiikillinen merkitys, koska hänen mielestään pelaamisella tavoitetaan kitaran soittamisen henki (Leonard 2008). Toisten mielestä musiikkipelit tuhoavat nuorison kiinnostuksen pitkäjänteiseen harjoitteluun musiikin parissa. Tämän mielipiteen kannattajista mainittakoon englantilaisen Led Zeppelin-yhtyeen kitaristi Jimmy Page (Topel 2009). Musiikkipelit ovat joka tapauksessa moderni tapa kuluttaa musiikkia, ja tapa osallistua musiikin esittämiseen samoja kuuloaistin ja kehon motoriikan yhteistyötä harjaannuttamalla, kuten perinteisiä instrumentteja soitettaessa.

Mistä musiikkipeleissä sitten on kyse? Miten niitä pelataan, miten ne ovat kehittyneet ja, miksi niitä pelataan? Pro gradu -työssäni tarkastelen näitä kysymyksiä sekä musiikin kuluttajan että musiikin tekijän näkökulmasta, joihin kumpaakin ryhmään kuulun.

Tutkimusaiheen valintaan vaikutti alun perin omat kokemukseni ja havaintoni musiikkipelien pelaamisesta. Guitar Hero-pelin ensimmäisen osan ilmestyttyä pääsin kokeilemaan, mitä

kitaransoitto on peliohjaimella pelattuna. Kuten varmaan monien muidenkin musiikkia ja soittamista harrastaneiden, myös minun ensimmäinen reaktioni oli, että nappien painamisella muovisen kitaran kaulalla ei ole juurikaan tekemistä musisoinnin kanssa. Mielipiteeni kuitenkin muuttui melko pian, kun seurasin musiikkipelejä pelaavia ystäväpiirini jäseniä, jotka eivät olleet harrastaneet soittamista aiemmin. Musiikkipelien myötä he pääsivät nauttimaan siitä samasta onnistumisen ja yhteenkuulumisen tunteesta, josta olin itse päässyt osalliseksi yhtyeissä soittaessani ja laulaessani. Aloin nähdä musiikkipelit eräänlaisina artisti- ja bändisimulaattoreina ja ajatus soittosimulaattoreista vahvistui entisestään musiikkipelien kehittyessä.

Tarkastelen tutkimuksessani myös sitä, onko musiikkipeleihin kehitettyä tekniikkaa mahdollisuus hyödyntää jollain muullakin tavalla kuin viihteenä. Musiikkipelit kehittyivät kaupallisen kukoistuskautensa aikana varsin nopeasti yhdistelemällä jo olemassa olevaa tekniikkaa, mutta vasta myöhemmin pelien myötä syntyneitä teknisiä ratkaisuja alettiin hyödyntää muissakin tarkoituksessa, kuten esimerkiksi kitaransoiton opiskelussa. Tähän peilaten pohdin sitä, voisivatko musiikkipelit olla muutakin kuin kaupallistettua ilmakitaran soittoa. Voivatko pelit demokratisoida musisointia olemalla oppimisväline, joka tekee soittamisesta helposti omaksuttavan jokamiehen taidon?

Toinen mielenkiintoinen aihe liittyy musiikkipelien myötä syntyneen teknologian hyödyntämiseen. Voidaan kysyä olemmeko kenties jo nähneet uudenlaisten instrumenttien ja musiikin tekemisen synnyn? Ovatko vuosisatoja vanhat, puusta ja metallista tehdyt soittimet vanhanaikaisia, ja tarkoittaako uusi tapa musisoida sitä, että soittaja hallitsee alun perin peliohjaimesta kehitettyä instrumenttia, joka kontrolloi virtuaalisia äänikirjastoja?

Lisäksi tarkastelen musiikkipelien tarjoamia mahdollisuuksia musiikin julkaisukanavana painottuen riippumattomien artistien näkökulmaan. Esimerkkinä tästä toimii amerikkalaisen Rock Band -pelisarjan kehittäjän Harmonixin Internetissä ylläpitämä Rock Band Network -kauppapaikka, joka tarjoaa pelisarjaan ladattavaa musiikkisisältöä. Käyn läpi kyseisen julkaisukanavan elinkaarta ja ansaintamalleja. Minulla on omakohtaista kokemusta Free Spirit -yhtyeeni musiikin julkaisusta Rock Band Networkin kautta, ja sitä kautta hankittua tietoa tuotantoon liittyvistä teknisistä vaatimuksista sekä kaupallisista realiteeteista (Harmonix Music System 2015).

2 HISTORIA, KÄSITTEET JA TERMINOLOGIAA

Tässä luvussa käyn tiivistetysti läpi musiikkipelien historiaa ja niiden kehityskaarta. Lisäksi selvitän, mitä musiikkipelien pelaaminen on ja, minkälaisia peliohjaimia pelejä varten on kehitetty. Kerron myös siitä, mitä tavoitteita peli asettaa pelaajalle ja mitä musisoinnin kaltaisia asioita pelaajan tulee tehdä menestyäkseen pelissä. Edellä mainittujen asioiden ja niiden taustojen pohjalta selvennän tutkimuksessa käyttämiäni käsitteitä.

2.1 Konsolien musiikkipelien taustaa

Toukokuussa vuonna 2004 Sony Computer Entertainment julkaisi London Studio -yhtiön kehittämän SingStar-pelin Play Station -pelikonsoleille (Carless 2005). SingStar on pelikonsolialustalle tehty musiikkipeli, jossa pelaaja astuu muusikon rooliin ja pyrkii pelin asettamien vaatimusten mukaisesti toistamaan pelattavan kappaleen laulusolistin esityksen.

SingStar -pelin ajatuksena on kerätä pisteitä laulamalla pelikonsoliin liitetyn mikrofoniin avulla tunnettujen populaarimusiikkikappaleiden melodioita mahdollisimman tarkasti. Peli soittaa pelattavan kappaleen tallennetta, josta lauluraita on poistettu tai vaimennettu. Mitä lähemmäksi pelaaja onnistuu laulamaan alkuperäisiä säveliä, sitä enemmän hän saa pisteitä. Pelaajan laulamien lyriikoiden oikeellisuutta, tai pelattavalla äänitteellä olevan lauluraidan ja pelaajan käyttämän oktaavin yhtäläisyyttä, peli ei tarkista.

SingStar muistuttaa paljon karaokea, jota on kehitetty hieman pidemmälle. Suurimpana erona perinteiseen karaokeen, on laulun melodioiden esittämistarkkuudesta saatavat pisteet. Lisäksi pelissä on mahdollisuus monen laulajan yhtäaikaiseen pelaamiseen. Peli saavutti kaupallista suosiota, ja siitä on julkaistu monta lisäosaa. Useimmissa lisäosissa laulettavia kappaleita yhdistää jonkinlainen teema, kuten esimerkiksi aikakausi tai artisti (Carless 2005).

Seuraava askel eteenpäin niin sanotuista karaokepeleistä, oli alun perin marraskuussa vuonna 2005 julkaistu Guitar Hero (Väisänen 2010: 153). Pelin kehittäjä on Harmonix Music System ja julkaisija on RedOctane. Myös Guitar Hero on alun perin kehitetty Play Station 2 -pelikonsolille.

Guitar Heroa pelataan kitaristin roolissa. Peliä varten suunniteltiin peliohjain, jossa alkuperäisestä Play Stationin peliohjaimesta tutut painikkeet ja ohjaimet oli järjestetty uudella tavalla sähkökitaran muotoiseen ohjaimeen. Guitar Hero perusmekaniikka perustuu 1999 Konami -yhtiön julkaisemaan kolikkopeliin GuitarFreaks (Väisänen 2010: 154).

Haastaja Guitar Hero:lle oli Rock Band, joka mahdollisti pelaamisen muillakin soittimilla kuin kitaralla. MTV Games -yhtiö julkaisi pelin vuonna 2007 (Väisänen 2010: 154). Mukaan tulivat rummut, laulu ja kitaraohjaimella soitettava bassokitara. Rock Bandin kantava idea oli pelata ja musisoida virtuaalisesti yhdessä muiden kanssa aivan kuin osana oikeaa yhtyettä (Jordan 2015). Lisähaasteen toi yhtyesoitto ja yhteispelaaminen, sillä jos joku pelaajista soittaa liian usein väärin, tai tarkemmin sanottuna epäonnistuu pelin asettamissa tavoitteissa, kappale keskeytyy kaikkien pelaajien osalta.

Guitar Hero -pelistä on julkaistu useita jatko-osia, joissa soitinvalikoimaa on laajennettu. Vastaavanlainen mahdollisuus pelata rock yhtyeistä tutuilla soittimilla, aivan kuin Rock Bandissäkin, oli Guitar Hero: World Tour -jatko-osassa, joka julkaistiin lokakuussa 2008 (Gaudiosi 2008).

2.2 Ohjaimet

Ensimmäisen Guitar Hero -musiikkipelin ohjain oli muodoltaan ja kooltaan 2/3 sähkökitaraa muistuttava muovinen pelikonsoli-ohjain, jossa perinteinen Sony Playstation -peliohjaimen napit ja ohjainvivut oli järjestetty uudelleen, sähkökitaran otelautaa ja runkoa mallintaviin osiin. Kitaran mallinen peliohjain ripustetaan kaulaan samalla tavalla kuin oikea kitara. Peliohjaimen kitaran otelautaa mallintavassa osassa, pelaajasta kauimmaisessa päässä, on peräkkäin viisi eriväristä nappia, joita pelaajan tulee painaa oikealla hetkellä peliohjelman ruudulla esittävän notaation mukaisesti. Otelaudalla olevien nappien painamisen lisäksi pelaajan tulee liikauttaa ohjaimessa kitaran runkoa mallintavassa osassa olevaa keinuvipua, joka mallintaa plektran tai sormien iskua kieliin. Pelaaja siis ikään kuin soittaa, tai ainakin tekee samoja motorisia liikkeitä, joita hän tekisi jos soittaisi kitaraa, jossa on yksi kieli.

Alkuperäinen Guitar Hero -peliohjain oli lainannut muotonsa Gibson SG sähkökitaralta, mutta myös muita tunnettuja kitaramalleja käytettiin esikuvina Guitar Hero ja Rock Band -peleissä.

Fender Stratocaster sekä Gibsonin kitaramalleista Les Paul ja Explorer lainasivat muotonsa pelien mukana toimitetuille kitaraohjaimille. Myös muut kitaramallit ja tunnettujen soittajien käyttämät värietykset jäljennettiin lisäosina myytäviin kitaraohjaimiin.



Kuva 1. Gibson SG -mallinen Guitar Hero -peliohjain (Wikimedia Commons 2015)

Kuvassa 1 on Guitar Hero -pelin alkuperäinen Gibson SG -mallinen peliohjain. Samaa ohjainta käytetään pelattaessa bassokitara osuuksia. Alkuperäisen Rock Band -pelin mukana tullessa Fender Stratocaster -mallisessa kitaraohjaimessa oli kaulalla viisi lisänapia, joita käytettiin kitarasooloja pelattaessa. Napit sijaitsivat lähellä kitaraohjaimen runkoa, eli sillä alueella kitaran kaulaa mallintavaa osaa, mistä kitarasoolot useimmiten oikealla kitaralla soitetaan. Rock Band -kitaraohjain on yhteensopiva alkuperäisen Guitar Hero -pelin kanssa.

Rumpuja varten peliyhtiöt kehittivät muoviset, hyvin pelkistetyt sähkörummut, joissa pelaajalla on käytössään jalkarumpu, jota ohjataan peliin kuuluvalla jalkapedaalilla. He kehittivät myös erivärisiä sähkörumpuja eli rumpupadeja, joita ohjataan lyömällä rumpukapuloilla, jotka niin ikään tulevat pelin mukana. Rummut hyödyntävät Playstation -peliohjaimen tekniikkaa, jonka napit ja ohjainvivut on järjestetty uudestaan rumpupadeihin. Pelaajan tehtävänä on lyödä rumpua ja polkaista jalkapedaalia oikealla hetkellä, pelin antamien notaatioiden mukaisesti.

Laulajan peliohjain on mukana tuleva Singstar -peleistä tuttu mikrofoni, joka tunnistaa siihen laulettuun äänen taajuuden ja vertaa sitä kappaleen alkuperäiseen laulumelodiaan. Pelaajan tehtävänä on laulaa mahdollisimman lähelle alkuperäisiä säveliä.

Rock Band -pelisarjan edetessä kolmanteen osioonsa lokakuussa 2010, uusina ominaisuuksina olivat muun muassa mahdollisuus pelata kosketinsoittimilla sekä taustalaulajana. Uusien instrumenttien lisäksi pelissä oli keskitytty luomaan entistä tarkempi simulaatio oikeiden instrumenttien soittamisesta (Norris 2010).

Kosketinsoitin-peliohjaimet ovat niin ikään Playstation-peliohjaimiin perustuvia. Niissä on kaksi oktaavia käsittävä pianon näppäimistö omine värikoodeineen. Suosittu versio kosketinsoitin - peliohjaimesta on ns. keytar-malli, jossa soitinta pidetään kaulalla hihnan varassa, kitaran tapaan.



Kuva 2. Keytar -mallinen langaton peliohjain PlayStation 3 pelikonsolille (Wikipedia the Free Encyclopedia 2015).

Rock Band 3 -pelin tekijät toimivat yhteistyössä tunnetun amerikkalaisen Berklee College of Musicin kanssa kehittäessään peliin perinteisen pelitavan lisäksi pro-osiota, jossa pelaamiskokemuksesta pyrittiin luomaan entistä tarkempi mallinnus oikeiden soittimien soittamisesta.

Rock Band 3 -pelin pro-osiota varten kitaravalmistaja Fender ja erikoispeliohjaimien valmistamiseen keskittynyt Mad Catz Inc. kehittivät uuden kitarahjaimen, jossa viiden napin sijaan ohjaimen kitaran otelautaa mallintavassa osassa, joka on jaettu 17 osaan, on jokaisessa rivissä 6 nappia (Mad Catz 2011). Iskua kieliin yhden keinuviivun sijaan mallintaa kuusi metallista lankaa, joita pelaajan tulee näppäillä pelattavan musiikin mukaan.



Kuva 3. Fender Mustang-PRO Guitar peliohjain (Mad Catz 2011).

Tämä uudistus vaatii pelaajalta huomattavasti enemmän oikean kitaran soittamista muistuttavaa toimintaa, kuten oikeanlaisen sormituksen peliohjainkitaran otelaudalla. Lisäksi peli tukee MIDI (engl. Musical Instrument Digital Interface) –formaattia. Kyseinen formaatti on kehitetty välittämään instrumentteja ohjaavia viestejä sähköisten musiikkilaitteiden välillä (Korvenpää 2005: 287). Formaatin käyttöönotto musiikkipeleissä mahdollisti oikeiden, MIDI -yhteensopivien sähköisten instrumenttien, esimerkiksi syntetisaattoreiden käyttämisen pelattaessa. Tällöin peli vaatii pelaajalta enemmän samanlaista sorminäppäryyttä, rytmitajua ja motoriikkaa kuin oikeitakin instrumentteja soitettaessa.

Seuraavan askeleen oikean instrumentin peliohjainmallinnuksessa otti Power Gig, jonka ohjaimena on 2/3 kokoinen kuusikielinen kitaraohjain, joka on myös liitettävissä oikeaan vahvistimeen (Yoon 2010). Vaikkakin Power Gig -ohjain on jo erittäin lähellä oikeaa soitinta, kyseessä on kuitenkin peliohjain. Ohjaimella pystyy soittamaan myös kaksiaänisiä sointuja Power Gig -pelissä, sekä käyttämään sitä ohjaimena Guitar Hero ja Rock Band -peleissä.

Power Gig esitteli myös toisen mielenkiintoisen uutuuden, AirStrike -rumpuohjaimen. Tämän laitteen toiminto perustui liiketunnistukseen ja mahdollisti niin sanotun ilmarumpujen soiton (Pukkila 2010).

Vuonna 2011 Ubisoft julkaisi USA:n markkinoille Rocksmith -pelin (Corriea 2012). Edelleen perusajatus pelissä on täysin sama kuin alkuperäisessä Guitar Herossa, mutta nyt soittimena on

oikea, mikä tahansa sähkökitara tai sähköbasso, jossa on sähköisen signaalin ulostuloa varten ¼” naaras plugi -liitin. Liitinmalli on yleinen tapa yhdistää sähköinen instrumentti, esimerkiksi vahvistimeen (Ruippo 2010). Rocksmith-pelin mukana toimitettavan johdon toisessa päässä on plugi -liitin ja toisessa päässä USB -liitin, jolla kitara liitetään pelikonsoliin tai tietokoneeseen. Kitaran analoginen signaali muunnetaan digitaalseksi johdossa olevassa AD -muuntimessa (Rocksmith 2013). AD -muunnin (engl. Analog to Digital Converter) tarkkailee analogisen signaalin jännitettä säännöllisin väliajoin ja tallentaa tiedon numeeriseksi. Muuntimen tarkkuudesta eli bittisyvyydestä riippuu, kuinka tarkasti signaalin yksityiskohdat ja dynamiikka voidaan esittää digitaalisena (Hifimailma 2011). Tämän jälkeen digitaalseksi muutettu signaali reagoi ohjelman kanssa ja välittää pelaajan soiton peliin, joka vertaa sitä vaikeustason mukaisesti pelattavaan kappaleeseen. Pelin myötä pelaaja saa käyttöönsä alkuperäisen kappaleen vahvistinsaundit, jotka on pyritty mallintamaan mahdollisimman lähelle alkuperäisen kappaleen vahvistimen ääntä, ja näin lisäämään vahvaa pelikokemusta. Mallinetuilla saundeilla (engl. modeling amplifier) tarkoitetaan digitaalitekniikkaa, jossa signaali pyritään muuntamaan mahdollisimman lähelle jonkun tietyn vahvistimen ääntä (Käpyaho 2013).

Ubisoft tuo markkinoinnissaan selkeästi esille, että Rocksmith on itse asiassa tapa oppia soittamaan kitaraa eikä niinkään peli. Opetuksellisen lähestymistavan avulla Rocksmith pyrkii erottumaan kilpailijoistansa. Kenties ohjelmistoyhtiö tavoittelee Rocksmith-pelille erilaista ja laajempaa käyttäjä- ja asiakaskuntaa kuin mihin puhtaasti peleinä markkinoitavat tuotteet pyrkivät. Rocksmith kuitenkin hyödyntää samaa notaatiota ja pelimäistä perusajatusta kuin sen edeltäjät Guitar Hero ja Rock Band. Pelimäisyys on vahvasti hyödynnetty Rocksmith-pelissä oppimisen välineenä. Peliin on tarjolla erilaisia kursseja ja ohjelmia, jossa kitaransoittoaitoja voi harjoittaa monella tavalla erilaisten minipelien muodossa (Rocksmith 2014).

2.3 Notaatio

Musiikkipelin perusajatuksena on, että peli esittää pelaajalle ruudulla graafisin merkein pelattavan kappaleen notaation. Eri instrumenteille tai instrumenttiryhmille on olemassa omat tapansa esittää nuotit, jotka ohjaavat pelaajaa. Musiikkipelien tapa esittää kappaleiden nuotit on samankaltainen, minkä vuoksi tarkastelen notaatioita seuraavaksi yleisellä tasolla.

Kitaran ja basson notaationa peli esittää ruudulla kitaran otelaudan, jossa juoksee ylhäältä alas graafisia merkkejä. Nämä merkit kertovat pelaajalle, minkä väristä peliohjaimen painiketta tulee milläkin hetkellä painaa ja kuinka kauan. Kyseiset aika-arvot perustuvat taustalla soivan kappaleen kitara- tai bassoraitaan.

Pelaajan tehtävänä on painaa oikealla hetkellä kitaraohjaimen kaulalla olevaa värikoodattua painiketta ja samalla liikauttaa ohjaimessa kitaran runkoa mallintavassa osassa olevaa keinuvipua, joka puolestaan mallintaa plektraa ja iskua kieliin. Myös muille instrumenteille, kuten rummuille ja kosketinsoittimille, peli esittää nuotit niin ikään kitaran otelaudalla.

Kehittyneimmissä peleissä, kuten Rocksmithissa, jossa ohjaimena on oikea instrumentti, pelaajan tulee tehdä edellä mainitut toimet tietysti oikean kitaran tai basson otelaudalla ja kielillä. Notaatio on kuitenkin hyvin samankaltainen kuin kuvassa 4.



Kuva 4. Ruutukaappaus Rock Band 3-pelistä (RockGamer Studios 2012).

Kuvassa 4 on näkymä Rock Band 3-pelistä. Ruudun yläosassa kulkee laulunotaatio pää- ja taustalaululle sekä kappaleen teksti. Peli esittää värillisillä palkeilla pää- ja taustalaulujen nuotit

Notaatiot muille instrumenteille ruudun alaosan kitarankauloissa ovat vasemmalta oikealle: kitara, rummut, kosketinsoittimet, bassokitara. Nuotit kulkevat ylhäältä alaspäin. Kun nuotti on kitarankaulan viimeisen poikkinauhan kohdalla, pelaajan tulee painaa oikeanväristä nappia sekä heilauttaa keinuvipua, painaa kosketinta tai lyödä rumpua. Taustalla näkyvät animoidut hahmot liikkuvat musiikin mukaan esittäen yhtyettä, joka soittaa pelattavaa kappaletta niin ikään animoidun yleisön edessä.

Mikäli pelaaja onnistuu painamaan oikean väristä nappia oikeaan aikaan, ja kitaralla tai bassolla pelattaessa vielä liikauttamaan kielten iskua mallintavaa vipua oikealla hetkellä, peli jatkaa taustalla olevan kappaleen soittamista normaalisti. Riippuen pelaajan valitsemasta vaikeustasosta, peli antaa pelaajalle jonkin verran anteeksi vääräaikaisesta reagoimisesta. Mikäli pelaaja epäonnistuu reagoimaan pelin asettamien virhemarginaalien puitteissa, peli soittaa ylimääräisen, alkuperäiseen kappaleeseen kuulumattoman epämusikaalisen äänen, joka ilmoittaa pelaajan virheestä. Mikäli virheitä tapahtuu liian monta kertaa peräkkäin tietyn ajan sisällä, peli päättyy kesken kappaleen.

Kitaraohjaimessa on kahva, joka mallintaa kitaran vibrakampea, eli mekaanista laitetta, jolla perinteisessä kitarassa voidaan muuttaa kaikkien kuuden kielen jännitettä yhtä aikaa. Kitaran vire muuttuu tällöin joko ylöspäin tai alaspäin riippuen siitä, lisäänkö vai vähennetäänkö vibrakammella kielten jännitystä (Denyer 1992: 53). Jotkut kitaristit käyttävät soitossaan vibrakampea voimallisesti saaden aikaan vahvoja efektinomaisia ääniä, jotka nousevat, laskevat tai huojuvat edestakaisin. Jos pelaaja onnistuu pelaamaan hyvin, peli antaa pelaajalle tietyin väliajoin mahdollisuuden käyttää kyseistä kampea erikoisefektiäänien tuottamiseksi ja lisäpisteiden saamiseksi. Samanaikaisesti ruudulla näkyvä virtuaalihahmo tekee tähän ääneen yhdistyviä, näyttäviä esiintymisliikkeitä, virtuaalisen yleisön vastatessa näihin show-elementteihin suosionosoituksillaan.

Laulunotaatiossa pelattavan kappaleen teksti esitetään pelaajalle karaoke-videoista tutulla tavalla. Tämän lisäksi pelaajalle esitetään graafisia merkkejä, jotka antavat ohjeita sävelten korkeudesta ja aika-arvoista. Peli tunnistaa mikrofonin laulettuun äänen taajuuden ja vertaa sitä kappaleen alkuperäiseen melodiaan. Mitä tarkemmin pelaaja onnistuu laulamaan alkuperäisiä säveliä, sitä enemmän hän saa pisteitä.

Rumpujen notaation peli esittää rumpalille kappaleen tempon mukaisessa tahdissa erivärisiä merkkejä, jotka kertovat pelaajalle mitä rumpua tulee lyödä ja millä hetkellä. Aivan kuten kitaraa ja

bassoakin pelattaessa, rumpuja pelattaessa voidaan valita eri vaikeustasoja, jolloin peli voi antaa pelaajalle tietyn verran anteeksi pelaajan soiton epätarkkuutta. Onnistuneista suorituksista pelaaja saa palkkioksi mahdollisuuden soittaa pienen rumpusoolon, jonka aikana on mahdollisuus kerätä ylimääräisiä pisteitä. Samalla tavalla kitaristi saa hyvästä suorituksesta palkkioksi käyttää vibrakampea. Pelin mukana toimitettava rumpuohjain on hyvin yksinkertainen sähkörumpusetti, jossa pelaajalla on käytössä bassorummun jalkapedaali sekä neljä sähkörumpua, jotka mallintavat rumpusetin symbaaleja, virvelirumpua ja tom-tom rumpuja. Rock Band 2 -pelissä on mukana lisäksi kaksi erillistä sähkörumpua, jotka mallintavat rumpusetin symbaaleja.

Kosketinsoittimien notaatiossa ruudulla esitetään miniatyyrikoossa yhden oktaavin äänialan verran perinteistä pianon koskettimistoa. Ruudulla juoksee kitaran notaation tavoin graafisia merkkejä, jotka kertovat pelaajalle mitä koskettimia tulee painaa milloinkin.

Singstar -pelissä kappaleiden taustakuvituksena käytetään suurimmaksi osaksi alkuperäisten kappaleiden musiikkivideoita. Guitar Herossa ja sen seuraajissa sitä vastoin kuvitus on animoitujen muusikkohahmojen lavaliikehdintää synkronoituna pelattavaan kappaleeseen ja pelaajan onnistumiseen. Jos pelaaja esimerkiksi onnistuu pelin asettamissa bonustehtävissä, jotka mallintavat vaikka oikean kitaran virtuoosimaista hallintaa, pelaajaa esittävä animoitu hahmo elehtii rock-yhtyeitten lavaesiintymisistä tutuilla tavoilla onnistumisen merkiksi ja animoitu yleisö palkitsee kitaristin suosionosoituksilla.

Näiden ominaisuuksien tarkoituksena on lisätä tunnelmaa oikeassa bändissä soittamisesta yleisön edessä. Tämä saattaa olla yksi merkittävimmistä syistä musiikkipelien kaupalliseen menestykseen. Musiikin ja soittamisen lisäksi ihmisiä tuntuu kiinnostavan suosittujen artistien esiintymiseen liittyvät maneerit sekä heidän konserttiyleisöltä saamansa ihailu ja suosionosoitukset.

2.4 Pelaaminen

Konsolien musiikkipelit ovat myyneet kymmeniä miljoonia kappaleita, joista yksistään Rock Band-pelisarja kymmenen miljoona kappaletta ensimmäisen kahden vuoden aikana. Pelit ovat todistaneet suosionsa moneen kertaan, vaikka niiden kulta-aika onkin väijäämättä, ainakin toistaiseksi, takanapäin (Stuart 2011). Mahdollisuus astua hetkeksi oman idolinsa rooliin ja soittaa turvallisesti omassa kodissaan, yhdessä muiden kanssa – vaikkakin vain peliohjaimen avulla ja virtuaalisen

yleisön edessä – on suurelle joukolle kuluttajia kokemus, joka musiikin avulla palkitsee ja yhdistää uudestaan ja uudestaan (Evangelho 2014). Musiikin kuluttajat tunnustavat bändissä soittamisen haasteet, mutta tunnistavat myös sen palkitsevuuden. Musiikkipelien avulla on mahdollista päästä hetkeksi mukaan bändiin soittamaan rock-klassikoita hurraavan yleisön eteen, ilman vuosien harjoittelua ja ponnisteluja, oman instrumenttinsa parissa.

Musiikkipeleissä on havaittavissa useita merkityksellisen pelaamisen tasoja, joihin pelisuunnittelijat tähtäävät pyrkiessään luomaan kaupallisesti menestyvää pelituotetta (Salen & Zimmerman 2004: 33). Peli on yksilöllistä oman instrumentin hallintaa, mutta samanaikaisesti monilla tasoilla yhteisöllistä vuorovaikutusta pelin ja bändin muiden soittajien kanssa. Lisäksi pelikokemukseen liittyvät vahvasti virtuaaliyleisö, mahdollisesti pelitilanteessa läsnä oleva elävä yleisö, eli paikalla olevat ja peliä seuraavat ystävät sekä peliin liittyvät internet-yhteisöt.

Yhtenä tärkeänä musiikkipelien suosiota selittävänä tekijänä on itsestään selvästi pelien sisältö eli musiikki. Varsinkin musiikkipelien alkuaikoina pelien sisältämät kappaleet ovat olleet vuosien varrella suurelle yleisölle tutuiksi tulleita rock-klassikoita, kuten esimerkiksi aikaisemmin mainittu Aerosmith-yhtyeen tuotanto. Tällä tavalla pelien julkaisijoilla oli mahdollisuus vedota suuriin yleisöihin ja tehdä pelaamisen aloittamisesta kiinnostavaa (Molinari 2013). Mahdollisuus soittaa suosikkikappaleensa rumpu- tai kitaraosuuksia alkuperäisen äänitteen saundeilla on haaste, jonka saavuttamiseksi perinteisellä tavalla kului paljon aikaa ja vaatisi runsaasti sitoutumista harjoitteluun. Tämän tasoisen taidon saavuttamiseksi musiikkipelit pystyivät tarjoamaan nopean oikotien.

Tunnettujen artistien musiikin käyttö pelissä todennäköisesti kiinnostaa artistin jo olemassa olevia faneja ja houkuttelee heitä kokeilemaan suosikkiensa musiikin kuluttamista myös pelimuodossa. Jotkut pelien lisäosat keskittyvät pelkästään jonkin tietyn artistin tuotantoon, jolla mitä ilmeisimmin haetaan lisämyyntiä vakiintuneiden artistien fanijoukoista. Vastavuoroisesti moni artisti on löytänyt uusia faneja musiikkipelien kautta. Jälleen esimerkkinä amerikkalaisyhtye Aerosmith, jonka basisti Tom Hamilton kertoo Guitar Hero-pelin myötä yhtyeen löytäneen reitin nuoremman yleisön tietoisuuteen, jonka tavoittaminen perinteisillä tavoilla olisi ollut haastavampaa (Michael 2008a).

Musiikkipelit jakavat myös mielipiteitä. Varsinkin alkuaikoina jotkut muusikot kritisoivat pelejä toteamalla, ettei pelaamisella ole mitään tekemistä soittamisen kanssa. Pelaajat jättivät nämä kommentit omaan arvoonsa, ja keskittyivät pitämään hauskaa pelin tarjoamien mahdollisuuksien

parissa (Väisänen 2010: 154). Harva musiikkipelejä virtuoosimaisestikaan hallitseva pelaaja väittää osaavansa tai oppivansa soittamaan aitoja instrumentteja, joita pelit mallintavat, vain pelaamalla. He hallitsevat peliohjaimena käytetyn instrumentin ja ovat hyviä pelaamaan musiikkipelejä. Toisaalta joidenkin tietojen mukaan pelaajat ainakin yrittävät opetella soittamaan perinteisiä soittimia musiikkipelien inspiroimina (Michael 2008a).

Teoksessaan *"Atoomipommilla kuuhun!" tekniikan mentaalihistoriaa* (1996: 195) populaarikulttuurin ja tunteiden historian tutkija Hannu Salmi, kuvaa erilaisia voimakkaita tunnereaktioita, joita tekniset innovaatiot ovat aiheuttaneet. Kirjansa hypoteesina Salmi käyttää ranskalaisen historioitsijan Marc Blochin ajatusta, että vain sosiaalista rakennetta muuttaneet tekniset uudistukset ovat aiheuttaneet kiivasta vastustusta.

Vaikka Salmen mukaan Bloch on tarkoittanut teknisillä uudistuksilla lähinnä tuotantotekniikkaan liittyviä uudistuksia, sosiaalista rakennetta muuttava vaikutus voi kuitenkin olla myös muunlaisella tekniikalla. Esimerkkeinä tällaisista, aikanaan uusista keksinnöistä, Salmi mainitsee erilaiset kommunikaatiotekniset innovaatiot, kuten kirjapainotekniikan, lennättimen sekä radion ja television. Näihin viestinnällisiin innovaatioihin liittyi aluksi pelko luovuuden ja persoonallisuuden häviämisestä. (1996: 194). Samoja piirteitä on nähtävissä muusikoissa, jotka vastustavat musiikkipelejä, koska arvelevat, että ne eivät houkuttele soittamaan oikeaa kitaraa (Michael 2008a).

Vastustus herää siinä vaiheessa, kun uudella innovaatiolla on vaikutusta vallitseviin työmenetelmiin, omistussuhteisiin tai pääoman tuottavuuteen (1996: 195). Musiikkipelien kohdalla eräänlaisena pääomana voidaan pitää pitkän harjoittelun mukanaan tuomaa taitoa. Vain tällaista pääomaa hallussaan pitävä henkilö on kyvykäs musisoimaan, yksin tai yhtyeissä, ja kokemaan esiintymisen tuomaa riemua, yhteisön ihailua ja onnistumisen tunnetta. Musiikkipeleissä on mahdollista päästä, ainakin osittain, mukaan musisoinnin tuottamaan mielihyvään paljon pienemmällä pääoman sijoituksella. Musiikkipelien alkuaikojen kiivas vastustus johtuneen ainakin osittain tästä.

Salmen ajatusten valossa on toisaalta helppo ymmärtää, miksi musiikkipelit herättivät vastustusta juuri muusikoissa. Tavallaan musiikkipelit astuivat hieman liian lähelle muusikoiden osaamisen ydinaluetta.

Musiikkipelit antoivat yleisölle mahdollisuuden astua, ainakin osittain, artistin asemaan ja eräänlaisen oikotien olennaisemmaksi osaksi musiikkiesitystä. Se saattoi aiheuttaa muusikoissa, ehkä tiedostamattomastikin, pientä uhkan tuntua omaa osaamistaan kohtaan samalla tavalla kuin käsityöläiset ovat aikanaan tunteneet työnsä uhatuksi kutomokoneiden tulon myötä (Salmi 1996: 88 - 90). Samoihin johtopäätöksiin on tullut tutkija Juha Korvenpää väitöskirjassaan *Paavot kehiin* (2005: 40). Korvenpään mukaan uudet musiikkilaitteet ovat aiheuttaneet hämmennystä muusikoissa. Sen lisäksi, että uudet musiikkilaitteet on koettu uhkana muusikoiden työlle, ne ovat synnyttäneet epäilyksiä uusien laitteiden vaikutuksista ihmisen luovaan toimintaan.

Jotkut artisteista eivät myöskään halua, että heidän alkuperäistallenteidensa sisältöön kosketaan pelin tuotannon asettamien teknisten vaatimusten vuoksi. Esimerkiksi Led Zeppelin -yhtyeen kitaristi Jimmy Page suhtautuu nuivasti musiikkipeleihin muun muassa juuri tästä syystä (Michael 2008b). Pelien pelaamisen sijaan Page kehottaa ihmisiä hankkimaan perinteisiä instrumentteja ja keskittymään niihin (Topel 2009).

Vaikka musiikkipelien pelaaminen ei ole verrattavissa oikeiden instrumenttien soittamiseen, musiikkipelien avulla artisteilla olisi mahdollisuus tarjota kuuntelijoilleen aktiivisempi rooli musiikin kokemiseen ja siitä nauttimiseen. Pelkästään passiivisesti kuunneltaessa kuluttajan ja musiikin vuorovaikutus jää yksipuolisemmaksi kuin musiikkipelejä pelatessa.



Kuva 5. Musiikkipelit jakavat mielipiteitä (Crow202 Site 2008).

Kuvassa 5 on oivaltava pilakuva musiikkipelikritiikistä. Piirtäjä on onnistunut tuomaan kärjistämällä esiin niitä argumentteja, joita, musiikkipelien vastustajat usein esittävät. Tuskin kukaan pelaaja väittää osaavansa soittaa perinteisiä instrumentteja pelattuaan esim. Rock Band -peliä, mutta bändissä yhdessä kavereiden kanssa virtuaalimusiisoinnin riemua musiikkipelit pystyvät simuloimaan.

2.5. Pelikokemus musiikintekijän näkökulmasta

Oma kokemukseni siitä kuinka hyvin musiikkipelit vastaavat todellisuutta, perustuu Rock Band 2 ja 3 -pelisarjoihin, joihin on julkaistu säveltämäni, esittämäni ja tuottamaani musiikkia (Fono-tietokanta 2009). MTV Games -yhtiön pyynnöstä videoimme markkinointitarkoituksia varten yhtyeemme jäsenten omien kappaleiden pelaamista. Ennen yhtyeemme materiaalin julkaisua Rock Band -peliin, saimme käyttööme yhden julkaistavista raidoista ja pääsimme ennakoon testaaman, miltä tuntuu pelata omaa musiikkiaan.

Pääinstrumenttini on laulu ja ensimmäistä kertaa kokeillessani pelata omia kappaleitani laulajana, en menestynyt pelien antamilla pisteillä mitattuna kovinkaan hyvin. Syy tähän ei johtunut siitä, ettenkö olisi hallinnut kappaleen laulumelodiaa, vaan siitä, että käytin laulussa samoja tehokeinoja kuin perinteisessä esityksessäkin. Näitä painotuksia peliohjelma ei tunnistanut, vaan se tulkitsi ne epätarkaksi laulamiseksi. Vasta sitten kun ymmärsin, että pelattaessa menestyäkseen tärkeintä on tuottaa tasainen ilmavirtaus mikrofonin oikealla sävelkorkeudella, onnistuin keräämään pisteitä laulajana.

Kaikkein lähimpänä oikeaa soittamista, on pelata rumpalina. Vaikka pelien mukana toimitettava rumpusetti ei vastaakaan tuntumaltaan perinteistä akustista rumpusettiä, tai edes laadukasta sähkörumpusettiä, on soiton ja pelaamisen samankaltaisuus motorisena toimintona hyvin lähellä toisiaan. Yhtyeemme rumpalille ei tuottanut vaikeuksia pelata omia kappaleitamme läpi kovimmalla vaikeustasolla heti ensi yrittämällä.

Kitaristeille oman musiikin kitaraosuuksien pelaaminen vaati aluksi ajattelutavan muutoksen. Sointuja ja kitaramelodioita ei ole mahdollista soittaa Rock Band -peliohjaimen viidellä napilla, sillä kitaran kaulalla työskentelevän käden vaatimat taidot eivät muistuta kovin paljon oikeaa soittamista. Riittää kunhan pelin vaatimaa nappia painetaan pohjaan synkronoidusti kieliä soittavan,

tai tässä tapauksessa keinuvipua kontrolloivan käden kanssa. Kieliä soittavan käden taidot ovat pelattaessa jo paljon lähempänä sitä toimintaa, minkälaisia taitoja vaaditaan oikeaa sähkökitaraa soitettaessa. Sen jälkeen, kun yhtyeemme kitaristit huomasivat, että peli painottaa rytmiä ja vasemman käden toimintaa, alkoi pelaaminen sujua tulokseksikaasti.

Tapasin helmikuussa 2013 New Yorkissa Rock Band 2 ja 3 -peleihin musiikkia tuottavan amerikkalaisen RockGamer Studios -yhtiön henkilökuntaa ja keskustelin heidän kanssaan musiikkipelien pelaamisen ja soittamisen yhtäläisyyksistä sekä eroista. Kaikki yhtiön peliohjelmoinnin parissa toimivat työntekijät ovat itse muusikoita tai yhtyeissä musisoivia harrastajia, joten heillä oli näkemystä sekä soittamisesta että pelaamisesta.

Keskustelun yhteenvedona voidaan todeta, että peliohjelmoinnin kannalta tekniikka antaa koko ajan mahdollisuuksia tarkempaan soittamisen mallintamiseen. Kuitenkaan Rock Band ja Guitar Hero kaltaisten, puhtaasti pelinäkökulmasta asiaa lähestyvien viihdetuotteiden päämääränä ei ole simuloida mahdollisimman tarkasti itse soittamista mekaanisena tai motorisena tapahtumana, vaan pelaaminen halutaan pitää riittävän yksinkertaisena. Päämääränä on tuottaa helposti opittava peli, jossa on mahdollisimman vahva yhtyeessä musisoimisen immersio (engl. immerse).

Pelitutkimuksessa ja -suunnittelussa immersio -termiä käytetään mm. silloin, kun kuvataan kuinka vahvasti peli onnistuu luomaan pelaajalle tunteen, että tämä on simuloitavassa tilanteessa oikeasti mukana. Tampereen yliopiston tutkijat Laura Ermi ja Frans Mäyrä ovat analysoineet immersiota artikkelissaan *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* (2005: 4).

Tutkijoiden mukaan immersion syntymiseen vaikuttaa kolme päätekijää. Aistinvaraiset havainnot ovat videopeleissä yleensä näkö- ja kuuloaisti. Tämä tarkoittaa ruudulla näkyvää grafiikkaa ja peliin liitettyjä ääniä. Musiikkipeleissä pelaaja näkee ruudulla animoidut soittajat ja animoidun yleisön. Tämän lisäksi hän kuulee soitettavan kappaleen ja yleisön äänet.

Pelin tarjoamat haasteet ovat toinen tärkeä tekijä immersion luomiseksi. Musiikkipeleissä tämä tarkoittaa soittamisen helppoutta tai vaikeutta. Mitä kompleksisempi haaste on, sitä todellisemmalta se tuntuu.

Kolmantena päätekijänä immersioon vaikuttaa pelaajan mielikuvituksen tuottama mielikuva tilanteen aitoudesta. Ermin ja Mäyrän tutkimuksen mukaan tämän kolmannen päätekijän syntymiseen vaikuttaa paljon pelin tarinallinen juoni ja siihen liittyvät henkilöhahmot, jotka ovat tärkeimmät tekijät mielikuvituksen tuottaman immersion aikaansaamiseksi. Artikkelin mukaan Havainnointi ja haasteellisuus merkitsevät enemmän immersion syntymiselle kuin mielikuvituksen tuottama tekijät (Ermi & Mäyrä 2005: 10 - 11). Kaksi ensin mainittua päätekijää ovat vahvasti läsnä musiikkipeleissä.

3 TUTKIMUSMENETELMÄT, TAVOITTEET JA TAUSTAT

Tässä luvussa käyn tarkemmin läpi työni tavoitteet, tutkimusmenetelmät ja -ongelmat. Lisäksi selvitän työn taustalla olevaa pelitutkimukseen ja musiikin oppimiseen liittyvää aikaisempaa tutkimustietoa ja teoriaa.

3.1 Tutkimusmenetelmät ja tavoitteet

Tutkimukseni aineistona käytän kirjallisuutta pelitutkimuksesta ja musiikin oppimisesta, sekä tekniikan vaikutuksista soittamiseen ja soittimiin. Lisäksi aineistonani on musiikkipeleistä, ja niihin liittyvistä ilmiöistä kirjoitettuja artikkeleita. Keräämäni tiedon avulla hahmotan kokonais kuvaa siitä, mihin musiikin tekemiseen, kaupalliseen hyödyntämiseen ja kuluttamiseen liittyviin osa-alueisiin musiikkipelit, ja niiden ympärillä tapahtunut kehitys, vaikuttaa.

Lähdeaineiston lisäksi hyödynnän erityisesti omia kokemuksiani pelaajana, muusikkona ja musiikin tuottajana. Niin ikään hyödynnän edellä mainittujen toimien myötä syntyneitä henkilökohtaisia kontaktejani ja musiikkipeleihin sisältöä tuottavilta avainhenkilöiltä saatuja tietoja. Erilaisia tutkimusmenetelmiä käyttämällä pyrin kokoamaan tiivistetyn, mutta informatiivisen tutkimuksen siitä, mitä musiikkipelien ensimmäisessä suuren menestyksen aallossa tapahtui ja, minkälaisia musisointiin, musiikin oppimiseen ja kuluttamiseen vaikuttavia tekijöitä musiikkipelit jättivät jälkeensä. Tarkastelen myös ilmiön myötä kehittyneen tekniikan antamia mahdollisuuksia uudenlaisten instrumenttien hybrideille ja variaatioille sekä mahdollisuuksia viedä niitä eteenpäin.

Tutkimukseni on laadullista. Käytän toimintatutkimuksesta tuttuja menetelmiä, kuten esim. reflektiivistä eli havainnoivaa tutkimusta. Laadullisella tutkimuksella tarkoitetaan tieteellisen tutkimuksen menetelmäsuuntausta, jossa pyritään ymmärtämään kohteen laatua, ominaisuuksia ja merkityksiä kokonaisvaltaisesti syvemmän käsityksen saamiseksi ilmiöstä (Koppa 2014). *Tutki ja kirjoita* teoksen (Hirsijärvi ym. 2009: 138, 161, 164) mukaan laadullisen tutkimuksen lähtökohtana on kuvata todellisia tilanteita ja etsiä vastauksia muun muassa kysymyksiin miksi, miten ja millainen? Tämä tarkoittaa usein perehtymistä tutkittavaan ilmiöön ja siihen liittyviin ajatuksiin, tunteisiin ja vaikuttimiin.

Toimintatutkimus on eräs laadullisen tutkimuksen suunta, jossa tutkija menee mukaan ja osallistuu tutkimuskohteen toimintaan sekä pyrkii kehittämään tutkimuksen kohdetta (Kuula 1999: 207–208). Toiminnallisessa tutkimuksessa tehdään havaintoja, haastatellaan toimintaan osallistuneita henkilöitä ja kerätään kirjallisia dokumentteja. Suoraa havainnointia on hyvä käyttää tutkimusmenetelmänä silloin, kun halutaan tutkia ihmisten ja ryhmien välistä vuorovaikutusta ja sitä, kuinka ihmiset toimivat (Hirsijärvi 2009: 185, 192, 213). Toimintatutkimusta pidetään tutkimusstrategisena lähestymistapana, ja sille on tunnusomaista toiminnan ja tutkimuksen samanaikaisuus sekä pyrkimys saavuttaa välitöntä ja käytännöllistä hyötyä tutkimuksesta (Heikkinen 2007: 196). Omakohtainen kokemukseni ja mukanaolo musiikkipelien maailmassa antoi perustellun lähtökohdan lähestyä aihetta toimintatutkimuksen näkökulmasta.

Eräs toimintatutkimuksen lähtökohta on kohteen reflektiiviinen tarkastelu, jonka kautta pyritään pääsemään toiminnan ymmärtämiseen ja kehittämiseen (Heikkinen 2007: 201). Olen toiminut musiikkipelien parissa muusikon ja musiikin tuottajan roolissa, joten minulle oli luontevaa ottaa tässä tutkimuksessa havainnoiva näkökulma aiheeseen. Pohdin musiikkipelejä, ja niiden ympärillä tapahtuvia teknisiä ja kulutuskäyttäytymisiin liittyviä seikkoja, koska haluan ymmärtää niitä kuluttajan näkökulmasta ja kehittää pelien mahdollisuuksia sisällöntuottajan näkökulmista.

Tutkin onko musiikkipelien mukanaan tuomaa tekniikkaa ja palkitsevaa käyttötapaa mahdollista käyttää soittamisen oppimiseen. Pohdin myös musiikkipelien mukanaan tuomia mahdollisuuksia kehittyä kohti uutta tapaa musisoida. Lisäksi tarkastelen ja arvioin musiikkipelien käyttämiä teknisiä ratkaisuja mahdollisena alkuna, perinteiset instrumentit syrjäyttävälle, seuraavan sukupolven soittimille.

Lisäksi tarkastelen niitä mahdollisuuksia, joita musiikkipelit tarjosivat musiikin digitaaliseen jakeluun ja sitä, minkälainen tekninen prosessi musiikkisällön siirtäminen osaksi musiikkipeliä on. Tässä osiossa käytän hyödyksi omia kokemuksiani musiikin tuottajana ja kaupallisten mahdollisuuksien hyödyntäjänä.

Keskeisimmät tutkimusongelmat ovat:

1. Miten musiikkipelien pelaamista, ja niiden oikeassa esiintymistilanteessa olemisen tuntua, on mahdollista hyödyntää soittamisen opiskelussa?

2. Minkälaisia uusia tapoja musisoida, voidaan löytää musiikkipelien mukana kehittyneestä tekniikasta?

3. Millaiset ovat musiikkipelien mahdollisuudet riippumattomien artistien jakelukanavana muuttuvassa musiikkiteollisuudessa ja, miten musiikkipelien pelaaminen voi laajentaa musiikin tarjoamaa kokemusta?

3.2 Pelitutkimus ja oppiminen

Keskityin tutkimuksessani digitaalisten pelien tutkimukseen, koska musiikkipelit joita käsittelen, ovat digitaalisen pelaamisen aikakaudelta. Vaikka pelaamista ja pelejä on ollut jo kauan, pelitutkimus, jonka keskiössä ovat digitaaliset pelit, on nuori tieteenala. Digitaalisia pelejä on ollut yleisesti saatavilla vasta nelisenkymmentä vuotta. Pelitutkimus koskettaa monia eri tieteenaloja, koska pelit ja pelaamisen tutkiminen tuovat esille taiteellisia, teknisiä, sosiaalisia, kulttuurisia ja taloudellisia ilmiöitä. Suomessa digitaalisia pelejä käsittelevien väitöskirjojen tutkimus osoittaa, että pelitutkimuksesta on vasta muotoutumassa oma, omaa teoriaa ja metodologiaa käsittelevä tieteenalansa, ja kytkös muihin tieteenaloihin on säilynyt vahvana (Sotamaa & Suominen 2013: 118). Pelitutkimusta yliopistotasolla voi Suomessa opiskella Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistoissa (Mäyrä ym. 2013: 125).

Pelkästään musiikkipeleihin keskittyvää laajempaa tutkimusta on tällä hetkellä vielä vähän saatavilla, mutta tässä tutkimuksessa on pelitutkimuksen perusteoksista ollut eniten apua. Esimerkkinä mainittakoon tämän tutkimuksen kannalta tärkeimmät, eli Katie Salen ja Eric Zimmermanin (2004) teos *Rules of Play: Game Design Fundamentals* sekä vertaisarvioitu tiedejulkaisu Jaakko Suomisen (2010; 2013) toimittama *Pelitutkimuksen vuosikirja* vuosilta 2010 ja 2013.

Oppimisen tutkimiseen liittyen tässä tutkimuksessa lähdemateriaalina toimivat teokset, jotka käsittelevät soittamaan oppimista ja oppimista pelaamisen tai yleensäkin informaalisen metodin kautta. Näistä tärkeimpiä ovat Lucy Greenin teos *How Popular Musicians Learn: A Way Ahead for Music Education* (2002) sekä Paula Rönkön *Musiikkipelit soitinten luokittelun oppimisessa* (1999), jonka yhtenä keskeisenä osa-alueena on kuvata oppimista kognitiivisena prosessina.

Koska erityisesti musiikkipeleihin keskittyvää tutkimusta on saatavilla rajallisesti, yhtenä tärkeänä tiedonlähteenä olen käyttänyt internet -sivustoja, jotka keskittyvät digitaaliseen pelaamiseen. Näistä lähteistä on ollut mahdollista saada ajankohtaista tietoa sekä kehittäjäyhtiöiden omien tiedotteiden että pelimaailmaan keskittyvien uutissivustojen kautta. Peliteollisuus ja musiikkipelit ovat liikevaihdoltaan ja vaikutukseltaan niin iso teollisuudenala, että myös perinteisten viestintävälineiden verkkosivut ovat uutisoineet pelien ympärillä tapahtuvia muutoksia. Näistä mainittakoon yhdysvaltalainen talouselämän julkaisu *Forbes* (Evangelho 2014) ja brittiläinen *The Guardian* (Stuart 2011).

3.3. Riippumattomien artistien musiikki pelimaailmassa

Edellä mainittujen tavoitteiden lisäksi selvitän myös, minkälaisia liiketoimintamahdollisuuksia musiikkipelit voivat tarjota riippumattomille artisteille ja musiikin tekijöille. Keskityn tutkimuksessani yhteen palveluntarjoajaan, eli Rock Band-pelisarjan kehittäjäyhtiö Harmonixin, internetissä ylläpitämään, Rock Band Network-palveluun, jossa pelaajat voivat maksua vastaan ladata pelattavaksi yksittäisiä musiikkikappaleita eri artisteilta. Palvelun ansaintalogiikan lisäksi pyrin selvittämään, mitkä voisivat olla musiikkipelien tarjoamien tuotteistus- ja liiketoimintamahdollisuuksien tulevaisuuden näkymät. Tässä osiossa tärkeimpänä tiedonlähteenäni on Rock Band Networkin sisällöntuottajayhtiö, yhdysvaltalainen RockGamer Studios ja sen henkilökunnalta saadut tiedot. Olen käynyt heidän kanssaan henkilökohtaisia keskusteluja helmikuussa 2013 New Yorkissa ja sen lisäksi olemme olleet yhteydessä sähköpostilla ja Facebook-sivuston kautta vuosien 2009 ja 2014 aikana liittyen tuottamani musiikin julkaisuun Rock Band 2 ja 3 -pelisarjaan. Peilaan liike-elämästä saatuja tietoja olemassa olevaan pelitutkimukseen ja musiikin oppimista tarkasteleviin tutkimuksiin kartoittaessani musiikkipelien seuraavan sukupolven mahdollisia kehitys- ja sovellussuuntia.

Selvennän myös sitä, miten musiikki siirtyy pelattavaan muotoon teknisenä prosessina. Mitä osioita kappaleesta pelataan ja, miten kokonaisuutta hallitaan. Käytän omia kokemuksiani musiikin tekijänä ja tuottajana hahmottamaan musiikkipelien liiketoiminnan vaatimuksia ja mahdollisuuksia riippumattomien artistien kaupankäyntivälineenä.

Olen tuottanut musiikkia Rock Band -pelisarjaan ja peleihin synkronoidut kappaleet ovat myynnissä peliyhtiö Harmonixin Rock Band Network -palvelussa. Nämä toiminnot ovat tuoneet minut lähelle

musiikkipelien maailmaa, ei niinkään pelaajana, vaan ilmiön kaupallisena hyödyntäjänä. Selvennän, miten näitä välineitä voi käyttää uuden kuulijakunnan löytämiseksi, ja oman musiikin esille tuomiseksi tarjoamalla samalla perinteisestä passiivisesta kuuntelijan roolista poikkeavaa interaktiivisempaa tapaa kuluttaa musiikkia.

Näiltä osin tutkimukseni on reflektiivistä, mutta koska olen toiminut edellä mainituissa tilanteissa muusikon ja musiikin tuottajan roolissa, katson havaintojeni olevan tutkimuksen kannalta relevantteja. Uskon näiden tietojen avulla selventäväni musiikkipelien liiketoimintamahdollisuuksia myös niille musiikin tekijöille ja tuottajille sekä musiikkiliiketoiminnan tulevaisuudesta kiinnostuneille, joille musiikkipelit kaupankäynnin välineenä ovat uusi asia.

4 OPETUSVÄLINE JA UUSI INSTRUMENTTI

Tämä luku tarkastelee peleihin ja musiikin oppimiseen liittyviä teorioita ja mitä niiden valossa musiikkipelit voivat antaa instrumenttien ja yhtyesoiton opettelemiseen. Lisäksi käyn läpi sitä, minkälaisia mahdollisuuksia musiikkipeleissä käytettävä teknologia voisi antaa uudenlaisen musisoinnin tai uusien instrumenttien kehittymiselle.

4.1 Virtuaalimaailman ja reaaliaikaisen maailman kohtaaminen

Videopelit pyrkivät usein jäljittelemään jotain tosielämän toimintaa. Tällaista voi olla esimerkiksi autolla ajaminen, tai lentokoneella lentäminen. Kuvitteellisessa maailmassa tapahtuvia, mutta oikeaa elämää mahdollisimman tarkasti jäljittelemään pyrkiviä pelejä kutsutaan simulaattoreiksi (Salen & Zimmerman 2004: 420). Mitä tarkemmin pelissä halutaan jäljitellä esimerkiksi lentokoneen käyttäytymistä oikeassa elämässä, sitä tarkempaa fysiikkamallinnusta ohjelmoijat käyttävät. Fysiikkamallinnuksella tarkoitetaan sitä miten yksityiskohtaisesti tietokoneohjelma ottaa huomioon oikeat fysiikan eri lainalaisuudet ja jäljittelee niitä. Tämä lisää pelaamisen vaikeustasoa ja pidentää pelin oppimiseen tarvittavaa aikaa sekä siirtää pelin asettamien tavoitteissa onnistumisen tuomaa nautinnollisen pelikokemuksen syntymistä.

Mikäli pelistä halutaan helpommin lähestyttävä, esimerkiksi suunnitellun kohderyhmän lähtötaidoista johtuen, peliohjelmoijat mallintavat todellisuutta pelaajalle anteesiantavammin. Esimerkiksi autopelissä ajoneuvot eivät vahingoitu, vaikka ne törmäisivät toisiinsa, ja mutkissa autojen nopeus, massa ja kitka eivät vaikuta ohjattavuuteen samalla tavalla kuin reaaliaikaisessa maailmassa. Musiikkipelien alkuaikoina pelien soittamisen mallinnus ei simuloinut kovinkaan paljon oikeaa soittamista.

Pelin tekijät olivat kuitenkin onnistuneet luomaan jo ensimmäiseen Guitar Hero -peliin vahvan immersion, jota pidetään onnistuneen pelaamiskokemuksen kannalta ensiarvoisen tärkeänä (Salen & Zimmerman 2004: 484 - 453). Tätä tunnetta musiikkipelien seuraavat osat ja uudet innovaatiot halusivat viedä vielä pidemmälle.

Levels of Sound: On the Principles of Interactivity in Music Video Games -artikkelin kirjoittajat Kayali ja Pichlmair toteavat, että äänisuunnittelun ja pelin erilaisten äänten pelaajalle välittämisen

palautteen avulla pyritään lisäämään immersion tunnetta (Kayali & Pichlmair 2007: 427). Näitä elementtejä musiikkipelien suunnittelijat käyttivät immersion luomisessa. Musiikkipeleissä yhtenä tällaisena tekijänä on soitettavan kappaleen lisäksi kuultava suosiotaan osoittavan konserttiyleisön luoma ääni. Animoidun yleisön liikehdintä ja soitettavaan kappaleeseen kuulumattomat tehosteäänät vahvistavat pelin aiheuttamaa tunne-elämystä sekä aidossa konserttitilanteessa olemisen tuntua.

4.2. Laajentunut soittimen käsite

Perinteisesti musiikki-instrumentti käsitetään laitteeksi, jonka käyttötarkoitus on tuottaa musiikillisia ääniä (Kayali & Pichlmair 2007: 425). Osa laitteista on suunniteltu ja valmistettu soittimeksi, kun taas toiset laitteista ovat alun perin tarkoitettu johonkin muuhun käyttöön. Niilläkin voidaan tuottaa ääniä sävelen tai soinnin aikaansaamiseksi tai tuottaa ääniä rytmin korostamiseksi. Esimerkiksi sahaa käytetään musiikki-instrumenttina, vaikka sen alkuperäinen käyttötarkoitus on jokin muu kuin soittaminen. Joidenkin laitteiden käyttäminen, toisin sanoen soittaminen, on helpommin omaksuttavissa kuin toisten. Jotkut soittimet tarjoavat käyttäjälleen laajan äänenvärien kirjon ja monta erilaista tapaa tuottaa ääniä. Toiset instrumentit vaativat vuosien harjoittelun ennen kuin soittaja pystyy tuottamaan soittimelle asetettujen kriteerien mukaista oikeaoppista musiikkia, kun taas joidenkin soittimien kohdalla on mahdollista hyvinkin nopeasti oppia, miten ääniä tuotetaan ja, miten siitä syntyy vaikkapa tunnistettava melodia.

Teoksessaan *The Psychology of Music* Davies (1978: 207 - 208) on haastatellut muusikoita eri soittimien vaatimustasoista. Muusikot tunnistavat hyvin kuinka joidenkin soittimien oppiminen ja hallinta on helpompaa kuin toisten. Esimerkiksi pianossa yhtä kosketinta painamalla saat aikaiseksi yhden äänen. Soittaja näkee edessään mustien ja valkoisten koskettimien sarjan ja voi hyödyntää näköaistiaan opitellessaan mikä ääni mistäkin kohta koskettimistoa löytyy. Vaikeana soittimena muusikot pitivät puolestaan trumpettia, jossa ääntä tuottaakseen soittajan pitää ensiksi osata puhaltaa instrumenttiin oikealla tavalla ja sen lisäksi opetella painamaan soittimen venttiilejä oikein tietyn sävelen tuottamiseksi.

Joitakin helposti omaksuttavia soittimia valmistetaan pienille lapsille leluiksi. Esimerkiksi leikkikaluksi tarkoitettuja ksylofonia muistuttavia leluja on markkinoilla runsaasti. Pienikin lapsi oppii melko nopeasti, että lyömällä kapulalla ksylofonin erimittaisia ja erivärisiä palikoita, syntyy

erilaisia ääniä. Vaikka lapsi ei pystykään toistamaan melodioita tai muuta tunnistettavaa musiikkia, on kuitenkin ensimmäinen kynnyks soittamiseen ylitetty, eli on kyetty tuottamaan ääntä instrumentin asettamien fyysisten ominaisuuksien rajoissa. Vastaavaa äänentuottamisen kynnyksen ylittymistä tuskin tapahtuisi, ainakaan yhtä nopeasti, jos pienelle lapselle annettaisiin leluksi esimerkiksi edellä mainittu, vaikeammin opittava soitin, eli trumpetti.

Edellä mainitun kaltaisten soittimien äänenväri ja äänen tuottaminen perustuvat niiden fyysisiin ominaisuuksiin. Soittimessa on osa, johon soittaja välittää liike-energiaa omasta kehostaan, esimerkiksi koskettamalla tai puhaltamalla eri voimakkuuksilla. Näin hän saa instrumentin jonkin osan värähtelemään ja muuttamaan ilmanpainetta soittimen ympärillä, jolloin syntyy ääniaaltoja (Lapp 2002: 25). Kitarassa tämä tapahtuu kitaran kieliä näppäilemällä (Denyer 1992: 34). Nämä äänenpaineen vaihtelut soittajat ja kuuntelijat ovat kulttuurisidonnaisesti oppineet tunnistamaan musiikiksi, koska instrumentit on viritetty toistamaan ennalta opittuja nuottien välisiä suhteita. Yhdistelemällä näitä ääniä saadaan aikaiseksi muun muassa melodioita, harmonioita ja rytmejä. Lopputuloksena syntyy musiikkia.

Fyysisten soittimien lisäksi on olemassa instrumentteja, jotka tuottavat ääntä elektronisesti. Näiden laitteiden äänenmuodostus perustuu oskillaattorin signaalin ohjaamisen. Tällaista soitinta soitetaan useimmiten pianon koskettimistoa muistuttavalla laitteella. Tyypillinen tällainen laite on syntetisaattori, jonka nimessä jo viitataan siihen, että äänenmuodostus tapahtuu keinotekoisesti verrattuna perinteisiin soittimiin. Syntetisaattori pystyy tuottamaan monenlaisia aaltomuotoja, koska sen äänenmuodostus ei ole sidottu yhteen fyysiseen objektiin. Sen vuoksi laitteella on mahdollista tuottaa todella suuri määrä erilaisia soitinvärejä ja matkia vaikkapa erilaisia perinteisiä soittimia.

Modernit syntetisaattorit muodostavat äänen digitaalisesti. Ääniaaltoja voidaan mallintaa binäärisesti, analogisten syntetisaattoreiden saundia imitoivilla funktioilla (Tolonen ym. 1998: 7). Mikroprosessorien laskemat lukuarvot muutetaan DA -muuntimella (engl. Digital to Analog converter) sähkövirran jännitteen vaihteluksi ja ohjataan vahvistuksen jälkeen kaiuttimille, jotka tuottavat ääneen tarvittavan varsinaisen fyysisen liike-energian jännitteen, vaihtelujen mukaisesti värähtelemällä (Hifimaailma 2011).

Toinen suosittu vaihtoehto digitaalisten syntetisaattoreiden äänenmuodostuksessa on soittaa digitaalisesti tallennettuja ääninäytteitä soittajan ohjauksen mukaisesti. Tällainen ääninäyte eli

sample (engl. sample) voi olla esimerkiksi fyysisen soittimen äänestä laitteen muistiin tallennettu yhden tietyn sävelkorkeuden mukainen ääni (Tolonen ym. 1998: 10). Kun soittimesta on tallennettu kaikki mahdolliset sillä tuotettavat äänet, on soittimen jokaista tallennettua ääntä mahdollista soittaa yhdeltä tai useammalta koskettimiston painikkeelta.

Esimerkki tällaisesta on trumpetti, jonka jokainen ääni, minkä kyseisellä instrumentilla voi tuottaa, on tallennettu digitaalisesti syntetisaattorin tai samplerin (engl. sampler), eli ääninäytteitä soittavan tallentimen, muistiin. Parhaan lopputuloksen saamiseksi trumpettia on tallennustilanteessa soittanut instrumentin hallintaa opiskellut huippumuusikko (Vienna Symphonic Library 2015a).

Lisäksi ääniä voidaan käsitellä studiotekniikan antamien mahdollisuuksien rajoissa, parhaan soinnin ja sointiväriin saavuttamiseksi. Tämän jälkeen tallennettuja ääniä voidaan toistaa syntetisaattorin soittajan koskettimistolta antamien sävelkorkeus- ja aika-arvojen mukaisesti, ja soittaja voi saman tien tuottaa melodian puhdassointisella trumpetin äänellä, vaikka ei kenties kykenisi tuottamaan oikealla trumpetilla juuri minkäänlaista ääntä.

Tällaisten samplereiden käyttö on nykyisin yleistä ja moni musiikintekijä on siirtynyt lähes kokonaan tietokonepohjaisten sävellys- ja tuotanto-ohjelmistojen käyttöön. Käyttöliittymänä ei ole välttämättä pianon koskettimistoa muistuttava laitteisto, vaan ohjelmisto, jolle syötetään soittimien sävelkorkeus- ja aika-arvot sekä muut tarvittavat määreet. Erillisestä käskystä ohjelmisto soittaa tietokoneen kovalevyllä tallennetut ääninäytteet annettujen ohjeiden mukaisesti. Tällä tavalla on mahdollista säveltää teos vaikka kokonaiselle sinfoniaorkesterille ja kuulla lopputulos saman tien huippuinstrumenteilla soitettuna. Esimerkkinä mainittakoon *Vienna Symphonic Library* -ohjelmisto ja soitinäänten kirjasto, johon on kerätty vuodesta 2002 saakka eri puolilta maailmaa soittimien ja soitinryhmien ääniä sampleiksi (Vienna Symphonic Library 2015b).

Edellä selostetun kaltaisessa teoksessa jokainen kuultava ääni on kovalevyllä soitettu ääninäyte. Soitto on virheetöntä, koska tietokoneohjelma toistaa samplet tarkasti annettujen parametrien mukaisesti. Kuultava orkesteri ei tarvitse harjoitusta ja tarvittaessa tietokoneohjelmistoissa on mahdollisuus lisätä jokaiseen soittimeen inhimillistä eriaikaisuutta ja erivireisyyttä liian kliinisyyden vähentämiseksi. Lisäksi modernit kaikuohjelmat voivat mallintaa erilaisten tilojen kaiuntaominaisuuksia. Ne antavat mahdollisuuden sijoittaa teos vaikka tunnetun konserttisalin akustiikkaan (Vienna Symphonic Library 2015c).

Suosittua on myös tallentaa tällaiseen teokseen mukaan jokin pääteemassa oleva instrumentti oikean ihmisen soittamana. Tällöin kliinisyys katoaa entisestään, kun mukaan saadaan inhimillisiä epätarkkuuksia, ja harjaantumattoman korvan on vaikea tunnistaa, onko taustalla esiintyvä orkesteri aito vai ääninäytteistä kasattu.

Tällainen tapa käyttää sampleja on suosittua esimerkiksi elokuvamusiikin tekijöiden joukossa, koska se nopeuttaa tuotantoprosessia huomattavasti. Aikaisemmin säveltäjät kirjoittivat sävellyksensä nuoteiksi paperille, jonka jälkeen teos tallennettiin orkesterin esittämänä ja vasta sen jälkeen oli mahdollista kuulla teos täydessä soitinväriensä kirjossa taitavien muusikoiden esittämänä.

Musiikkipelejä voisi verrata samplerin ohjelmointiin, sillä erotuksella, että peleissä käyttöliittymänä on peliohjain, jolla ohjataan digitaalista tallenninta. Peleissä samplet ovat usein pidempiä kuin yhden nuotin mittaisia, joten siksi on syytä puhua tallentimesta.

Pelattavan kappaleen rakenne antaa ohjeet, mitä näppäintä on kullakin hetkellä painettava, että tallennin soittaa oikean äänen. Mikäli näin ei tapahdu, pelattavaan kappaleeseen tulee häiriö yleensä virhettä ilmaisevan, pelattavaan kappaleeseen kuulumattoman hälyäänen muodossa. Peliin siis lisätään vääriä ääniä mallintamaan, esimerkiksi huonoa tai epätarkkaa sointuotetta kitaran otelaudalla. Todellisuudessa peli kuitenkin tarkkailee oikean ohjainpainikkeen oikeanhetkistä painamista.

4.3 Pedagoginen väline vai uhka perinteiselle soittamiselle?

Edellä olevan selostuksen tarkoituksena on pohjustaa sitä, että teknologian kehittyessä soittamisen ja säveltämisen tavat muuttuvat. Toisin kuin ennen, alkuperäisen fyysisen soittimen hallinta ja nuotinluku ja -kirjoitustaito eivät ole enää välttämättä ainoita tapoja hallita soittamista tai luoda uutta musiikkia. Tekniikka on jo jonkin aikaa antanut mahdollisuuden siihen, että alkuperäisen soittimen äänikirjoa voidaan ohjata jollain toisella laitteella, jonka käyttöliittymä on kokonaan erilainen kuin alkuperäisen instrumentin, jota halutaan soittaa. Tämä ominaisuus yhdistettynä leikkiin, jossa pelaajalle annetaan mahdollisuus asettua oman musiikillisen idolinsa rooliin, on musiikkipelien immersiiivisen vetovoiman salaisuus ja samalla myös mahdollisuus musiikkipelien hyödyntämiseen pedagogisena välineenä.

Leikkimistä ja pelaamista on käytetty välineenä oppimiseen ja innostamiseen (Rönkkö 1999: 20). Kuitenkin musiikkipeleistä ja musiikin oppimispeleistä suurin osa on julkaistu 1990-luvulla tai sen jälkeen, joten siinä mielessä kyseessä on kohtalaisen uusi ilmiö. Myös muillakin kuin taiteenaloilla on käytetty pelejä oppimiseen jo kaukaisesta historiasta saakka.

Soittamisesta ja pelaamisesta on löydetty yhtäläisyyksiä. Sekä pelaaja, että soittaja astuvat ympäristöön, joka antaa palautetta onnistumisesta (Arrasvuori 2006: 134). Palaute voi tulla pelissä esimerkiksi pisteiden muodossa tai virtuaaliyleisön kannustuksena. Tosielämässä palautteen taas saa esimerkiksi yleisön ja kanssamuusikoiden reaktioina. Soittaminen ja pelaaminen mielletään samankaltaisiksi toiminnoiksi, joissa leikitellään ja jossain mielessä kisaillaan, esimerkiksi yleisön huomiosta tai muista leikin sääntöjen mukaisista tavoitteista. Joissain kielissä pelaamista ja soittamista tarkoittaa sama sana, esimerkiksi englannin kielen play tai ruotsinkielen spela -sanat.

Tutkimuksessaan *Musiikkipelit soitinten luokittelun oppimisessa* Paula Rönkkö määrittelee peli ja leikki -sanojen eron suomen kielessä niin, että leikki tarkoittaa vapaamuotoista toimintaa, kun taas pelissä on säännöt, ja se etenee tietyn kaavan mukaan. Pelissä on yleensä päämäärä ja pelaajien onnistumista mitataan jollain tavalla. Sääntöjen puitteissa parhaiten onnistunut pelaaja voittaa pelin. Näitä samoja sääntöjä ja lainalaisuuksia on nähtävissä myös urheilussa, ja eroa pelaamisen ja urheilun välille onkin jo vaikeampaa tehdä (Rönkkö 1999: 12).

Stanfordin yliopistossa digitaalista mediaa opettava Glenn Kurtz vie artikkelissaan ajatusta pidemmälle vertailemalla pelejä sävellyksiin ja pelisuunnittelijoita säveltäjiin. Kurtzin mukaan, mitä taitavampi sävellys tai peli on, sitä voimakkaampi ja miellyttävämpi kokemus on soittajalle tai pelaajalle. Hän vertaa videopelien pelaamista yleisesti musiikkiteoksen soittamiseen, joka vaatii harjoittelua ja taitoa. Onnistumisen tunne pelaamisessa on Kurtzin mukaan samanlainen kuin haastavan kappaleen virheettömästi soittamisessa. Peli palkitsee pelaajan intensiivisellä aidossa tilanteessa olemisen eli mainitun immersion tunteella (Kurtz 1998). Näkökulma on mielenkiintoinen ja johtaa ajatukseen, että musiikkipeleissä alkuperäinen sävellys ja tallennettu esitys ovat pelin juoni, ja peliohjelma ohjaimineen on instrumentti, jonka hallinnassa pyritään virtuositeettiin.

Kuten jo aikaisemmin mainittiin, varsinkin musiikkipelien alkuaikoina niitä on kritisoitu siitä, että pelaamisella ei ole mitään tekemistä perinteisen soittamisen kanssa ja ne vääristävät kuvaa soittamisesta. Toisaalta musiikkipelit madaltavat kynnystä päästä mukaan osaksi musiikin

esittämistapahtumaa. Voidakseen saavuttaa tason, joka mahdollistaa pelaajan suosikkiyhtyeen kappaleiden soittamisen, olisi edessä todennäköisesti vuosien harjoittelu.

Musiikkipeleissä tarvittavan harjoittelu määrä on vähäisempää, koska peliohjaimen käyttöliittymän oppiminen on paljon yksinkertaisempi prosessi kuin esimerkiksi perinteisen sähkökitaran soiton osaaminen sillä tasolla, joka mahdollistaa musisoinnin yhtyeessä. Sen lisäksi peliohjaimella ohjataan useimmiten kappaleen alkuperäisen studiotallenteen ääniraitaa, jolloin haluttu äänimaailma on heti pelaajan käytössä. Halutessaan toisintaa esitettävän kappaleen mahdollisimman tarkasti soittimien sointivärejä myöten, sähkökitaran soittaja on perinteisesti joutunut etsimään esikuvansa mukaista kitarasaundia omasta laitteistostaan, joka saattaa olla teknisiltä ominaisuuksiltaan melko erilainen, kuin millä alkuperäinen saundi on saatu aikaiseksi.

Vaikka musiikkipelien pelaaminen on huomattavasti nopeammin palkitsevaa, kuin perinteisen instrumentin soittamaan opetteleminen, ei peleissä voi kuitenkaan menestyä saman tien. Nekin vaativat harjoittelua. Helpoimmillakin vaikeustasoilla pelaajan on opittava samanlaista näkö- ja kuuloaistin yhteistyötä yhdistettynä motorisiin taitoihin kuin oikeita instrumentteja soitettaessa ja nuotteja luettaessa.

Pelaajat aloittavat pelaamisen useimmiten helpoimmilta vaikeustasoilta. He opettelevat vähemmän vaativilla kappaleilla ruudulla näkyvän notaation tulkintaa, yhdistettynä peliohjaimen hallintaan. Perinteisessä soittamisen opettelussa käytetään edistyneempienkin soittajien kohdalla oppimisen helpottamismetodina tempon laskua. Tällaista mahdollisuutta useimmat musiikkipelit eivät anna. Rytmillisesti pelaajat siis aloittavat samalta viivalta kuin alkuperäisen tallenteen studiossa soittanut ryhmä. Tosin helpoimmilla vaikeustasoilla pelaajan ei tarvitse reagoida pelaamallaan instrumentilla kappaleen tallenteessa esiintyvän instrumentin jokaiseen iskuun. Riittää, että tarvittavat liikkeet tulevat suoritetuksi peliohjaimella teoksen peruspulssin mukaisesti, vaikeustason asettaman virhemarginaalin puitteissa.

Vaikeimmilla vaikeustasoilla musiikkipelit eivät anna anteeksi epätarkkuuksia aika-arvoissa. Tällöin ollaan rytmisesti samalla vaatimustasolla kuin perinteisten soittimien soittajat. Joissain piireissä Rock Band ja Guitar Hero tyylisiä pelejä kutsutaankin rytmipeleiksi, joilla viitataan siihen, että onnistunut pelaaminen vaatii pelaajalta usein eniten rytmistä osaamista.

Jos edellä mainitut musiikkipelien ominaisuudet summataan yhteen, olisiko musiikkipelejä mahdollista hyödyntää opetuksessa? Tutkimuksissa oppimisen on todettu olevan uusien mielen sisäisten tosielämän mallien, eli skeemojen (engl. scheme) syntymistä ja aikaisempien mallien täydentämistä (Rönkkö 1999: 36). Musiikkipelit tarjoavat mahdollisuuden ainakin rytmin ja yhtyesoiton perusasioiden opetteluun monella tavalla palautetta antavassa ympäristössä. Pelaamalla opittua skeemaa voisi sitten soveltaa ja täydentää soittimen perinteisen version opettelussa. Parhaimmassa tapauksessa musiikkipeli saattaa olla portti, jonka läpikäytyään pelaajassa herää halu myös pelattavan instrumentin perinteisen version soittamisen opiskeluun. Harjoittelumotivaatio saattaisi kasvaa myös pelaajan saatua hyviä kokemuksia, simuloidusta soittamisesta, pelimaailman kautta.

Kirjassaan *How Popular Musicians Learn: A Way Ahead for Music Education* tutkija Lucy Green tarkastelee populaarimuusikoiden epämuodollista tapaa (engl. nonformal learning) oppia soittamaan. Green kutsuu edellä mainittua ilmiötä syndroomaksi, joka imeytyy populaarimusiikkia soittamaan opetteleviin nuoriin, jotka pyrkivät kopioimaan esikuviltaan kaiken mahdollisen (Green 2002). Soittamisen opiskelu perinteisin, paljolti klassisessa musiikissa käytetyin formaalisin keinoin (engl. formal learning), näyttäytyy nuorisolle tylsänä ja suorastaan vastakohtaisena tapana oppia soittamaan jos vertailukohtana on heidän idoliensa tapa vain tarttua soittimeen ja tehdä sillä paljon taitoa ja harjoitusta vaativia asioita saman tien.

Epämuodollista tapaa oppia soittamaan voitaneen verrata työssä oppimiseen, jossa ilman virallista koulutusta, tietoa ja taitoa siirretään pelimanni- tai kisälliperinteen hengessä kokeneemmilta soittajilta kokemattomille soittajille. Muodollisessa oppimisessa oppiminen tapahtuu tavoitteellisessa, tutkintoon tähtäävässä, yhteiskunnan hyväksymässä ja valvomassa koulutuksessa.

Green mainitsee teoksessaan, kuinka epämuodollisen oppimisen eräs tärkeä muoto on ryhmässä vertaisoppiminen (Green 2002: 76 - 77). Tällä tarkoitetaan tilannetta, jossa opettajana toimii joku ryhmän, esimerkiksi yhtyeen jäsenistä. Itse tunnistan tämän omana tapanani oppia soittamaan. Vuosien varrella olen omaksunut lähes kaikki musiikilliset taitoni seuraamalla ja kuuntelemalla samassa yhtyeessä soittavien muusikoiden soittamista. Green mainitsee samankaltaisesta tilanteesta, jossa harjoituksessa joku yhtyeen jäsenistä näyttää toisille jäsenille sointu- tai melodiakulun ja yhtyeen muut jäsenet oppivat seuraamalla ja kuuntelemalla. Näitä samoja vertaisoppimisen metodeja osa musiikkipeleistä pyrkii hyödyntämään.

Yhdysvaltalainen Ubisoft on ottanut Rocksmith-pelin myyntiargumentiksi kitaransoiton oppimisen. Pelin keskeisenä markkinointiviestinä on, että Rocksmith-pelin on nopea tapa oppia soittamaan kitaraa. Tämän väitteen tueksi yhtiö vetoaa tunnettujen kitaristien, alan ammattilaisten ja tutkijoiden sekä tutkimusyhtiöiden suosituksiin, sekä kitaran soittamiseen erikoistuneiden julkaisujen arvosteluihin (Rocksmith 2014).

Vuoden 2014 versiossaan ohjelmisto tarjoaa mahdollisuuksia soittaa yhdessä bändin kanssa. Session Mode -nimisessä pelimuodossa pelaaja voi harjoittaa yhteissoittoa kitaristina tai basistina yhdessä virtuaalimuusikoiden kanssa, jotka mukauttavat omaa soittoaan pelaajan taitojen mukaan. (Rocksmith 2014).

Edellä mainittu harjoittelutapa on jotain sellaista, jota aikaisemmat pelit eivät ole tarjonneet ja, joka tuo soittamisen harjoitteluun uusia mahdollisuuksia teknologian kehittymisen myötä. Ainakin jollain lailla musiikkipelit siirtävät Greenin teoriaa käytäntöön kehittäessään teknisiä ratkaisuja ja virtuaalisia soittokavereita, joilta vertaisoppiminen on mahdollista. Perinteisesti yhtyesoiton kanssa harjoittelu on vaatinut monen ihmisen yhteistyötä. Aina ei ole mahdollista, että yhtye, jonka kanssa harjoitellaan, on käytettävissä silloin kun tarve vaatii ja niin kauan kuin oma kiinnostus riittää.

Rocksmith on vielä sen verran uusi tapa harjoitella kitaransoittoa, että on aikaista sanoa, tuleeko se tarjoamaan maailmalle kitaristeja, jotka ovat hankkineet soittotaitonsa virtuaalimaailmassa. Ainakaan vielä ohjelmistoyhtiö Ubisoft ei ole lähtenyt tällaista tietoa viestinnässään levittämään, vaikka yhtiö vahvasti markkinoinnissaan kitaransoiton oppimisen puolesta puhuu. Ei ole kuitenkaan vaikea kuvitella, että mikäli joku tulevaisuuden suosioon nousseista kitaravirtuooseista voi vilpittömästi todeta löytäneensä kipinän soittamiseen pelien kautta ja hankkineensa taitonsa Rocksmithin kaltaisten opetusohjelmien kautta, on se myyntiargumentti, jota pelejä julkaisevat tahot tulevat markkinoinnissaan vahvasti käyttämään.

4.4. Kohti uutta instrumenttia

Pelitutkimuksen vuosikirja 2010 -sarjan artikkelissaan *Kitarasankarin hyperinstrumentti*, Jussi Väisänen pohtii musiikkipelien seuraavaksi loogiseksi siirtymäksi ominaisuutta, jossa pelaaja virtuaalisen soittamisen lisäksi luo uutta musiikkia peliohjaimellaan (Väisänen 2010: 157). Teknisesti tämä on jo täysin mahdollista. Ajatus on erittäin mielenkiintoinen ja kiehtova. Mikäli

tällaisia ominaisuuksia tulee peleihin, syntykö kokonaan uusi tilanne, jossa oikeaa musiikki-instrumenttia simuloiva peliohjain onkin väline, jolla luodaan uutta musiikkia perinteisellä instrumentilla soitettavaksi? Onko silloin soittamista simuloivasta pelistä jo tullut todellisuutta?

Kitaran alkuperästä ei ole tarkkaa tietoa, mutta on ilmeistä, että kitaran sukuinen, näppäiltävä kielisoitin, on ollut olemassa Välimeren alueella 1100-luvulta lähtien (Denyer 1982: 42). Entäpä jos viedään Väisäsen ajatusta vielä vähän pidemmälle ja todetaan, että koska kitaran perusajatus ja sen käyttöliittymä eivät ole merkittävästi kehittyneet viimeisen reilun 900 vuoden aikana, se on tullut kehityskaarensa päähän. Joten olisiko tulevaisuudessa mahdollista, että esimerkiksi vanhentuneeksi todettu kitaran käyttöliittymä ja sen eri mahdollisuudet erilaisten sointivärien tuottamiseen, on korvattu kokonaan uudella soittimella?

Viimeisten viiden vuosikymmenen aikana kehitys ja innovaatiot kitaran suhteen ovat liittyneet valtaosin äänen vahvistamiseen ja sen tuomiin uusiin ilmaisumahdollisuuksiin. Kuitenkin se, miten soittaja tuottaa äänen kitarasta ja hallitsee ääniä, on pysynyt samanlaisena.

Kun ensimmäiset kitaransoittoa mallintavat konsolipelit julkaistiin, näitä varten peliohjaimista muokattiin muodoltaan modernia sähkökitaraa muistuttava versio. Kun verrataan näitä peliohjaimia perinteiseen sähkökitaraan, voidaan huomata, että peliohjainta käytettäessä tapa hallita nuottien korkeuksia ja johtaa soittajan liike-energiaa äänilähteeseen, on erilainen kuin mihin on totuttu. Väisäsen kuvailemalla peliohjaimella ja siihen liittyvällä samperilla on lisäksi mahdollista tuottaa paljon perinteistä kitaraa enemmän erilaisia äänenvärejä lähes samoja soittotekniikoita käyttäen tai hyödyntää uusia, kokonaan peliohjaimelle kehittyneitä äänen tuottamisen tapoja.

Onko mahdollista, että viimeisen 50 vuoden aikana kitara ja sen käyttöliittymä on tullut kehityskaarensa päähän ja on aika siirtyä eteenpäin kokonaan uuteen soittimeen, joka hyödyntää ja jatkaa kitaransoiton perinteitä, mutta vie ilmaisun mahdollisuudet uusille tasoille? Voisiko tämä uusi soitin olla alun perin musiikkipelien peliohjaimesta ja kitaran yhdistelmästä alkunsa saanut, jonkinlaista sampleria ohjaava laite, joka tunnistaa soittajan ohjaimen välittävän liike-energian dynamiikan aivan kuten fyysisissä soittimissa? Liike-energiasta saadun informaation perusteella soitin toistaa tallennettuja ääninäytteitä. Toistetut ääninäytteet voisivat olla esimerkiksi soittajan itsensä studiossa luomia, tai ihan yhtä hyvin ne voisivat olla tallenteita virtuoosien soitosta koko tallennetun kitaran historian ajalta.

Tällaista laitetta tai instrumenttia on jo kehitelty kaupallisen sovelluksen tasolle. Amerikkalainen Inspired Instruments Inc. on kehittänyt You Rock Guitar -nimisen laitteen, joka muistuttaa fyysisesti perinteistä sähkökitaraa, mutta on itse asiassa MIDI-ohjain, jolla voidaan kontrolloida useita erialaisia MIDI-yhteensopivia ohjelmistoja, laitteita ja instrumentteja. Laitteessa on myös sisäänrakennettu oma äänimaailma, joka pitää sisällään erilaisia kitarasaundeja, mutta myös erilaisia piano-, jousi- ja rumpusyntetisaattorisaundeja. You Rock Guitar on yhteensopiva mm. Rocksmith ja Rock Band -peliohjelmistojen kanssa. (Your Rock Guitar 2013b)

Laitteessa on kuusi nailon nauhaa, jotka ovat kitaran kielten lailla pingotettu kitaran otelautaa muistuttavan kaulaosan ylle. Nauhat eivät oikeasti tuota fyysisesti ääntä, vaan laitteen MIDI-sensorit tunnistavat, kun nailon nauhaa näppäillään. Lisäksi sensorit tunnistavat nauhan värähtelystä, mistä kohtaa otelautaa soittaja painaa nauhoja (Lockwood 2011). Tämä tekniikka on ollut olemassa jo 80 -luvulta saakka, mutta Inspired Instruments Inc. on kehittänyt laitteen käyttötuntumaa ja laajentanut käyttömahdollisuuksia entistä paremmaksi ja saanut joukon muusikoita laitteen käyttäjiksi (You Rock Guitar 2013a).

Musiikkiteknologiset muutokset tuovat vääjäämättä myös uudenlaisia muusikoita ja muuttavat myös muusikkoutta (Korvenpää & Kärjä 2007: 88). Uudet teknologiat musiikissa ovat kautta aikojen aiheuttaneet vastarintaa. Hyvin usein vastustajat ovat vedonneet teknologisten innovaatioiden tuottamien saundien keinotekoisuuteen tai epäaitouteen argumentoidessaan uusia soittimia vastaan.

Myös uuden soittimen hallinnan helppous tai toisen instrumentin, ja sen soittajien, syrjäyttäminen on nähty uhkatekijänä. Näistä esimerkeistä Korvenpää ja Kärjä mainitsevat muun muassa harmonikan, joka koettiin uhkaksi viululle pelimannimusiikissa. Viulu puolestaan nähtiin aikanaan uhkaksi kanteleelle. Samaan yhteyteen lienee perusteltua nostaa uudestaan esiin dosentti Salmen teos *"Atoomipommilla kuuhun!" tekniikan mentaalihistoria*, ja hänen esimerkkinsä sosiaalista muutosta aiheuttavien teknisten keksintöjen kohtaama, joskus kiivaskin, vastustus (1996: 195).

Historiassa on esimerkkejä siitä, kuinka osa musiikin harrastajista toivottaa uudet teknologiset innovaatiot tervetulleeksi ja hyödyntää niitä omassa ilmaisussaan. Joskus jopa ihan eri tavalla kuin alkuperäinen suunnittelija on tarkoittanut. Esimerkkinä mainittakoon, miten sähkökitaran saundi ja käyttötapa populaarimusiikissa muuttui, kun artistit alkoivat hyödyntää ilmaisussaan kitaravahvistimien yliajoa eli äänen säröytymistä, jolloin vahvistinta tarkoituksellisesti

ylikuormitetaan (Denyer 1992: 201). Tähän peilaten ei liene liian kaukaa haettua ennustaa, että jossain vaiheessa näemme musiikkipeleistä alkunsa saaneita instrumentti-innovaatioita, joilla musisointiin liitetään samat arvot kuin perinteisten soittimien kohdallekin.

5 JULKAISUKANAVA

Tässä osassa käyn läpi, minkälaisia uusia toimintamahdollisuuksia bändikokemusta simuloivan ajanvietteen lisäksi musiikkipelit ovat tarjonneet musiikin tekijöille. Musiikkipelien suosio ja tarve uusille pelattaville sisällöille mahdollistivat musiikkialan toimijoille uuden kanavan oman tuotantonsa julkaisuun ja sitä myötä uuden yleisön ja ansaintamallien löytämisen. Olen julkaissut tuottamaani musiikkia Rock Band 2 ja 3 -konsolipeleille vuosina 2010 - 2012, joten minulla on omakohtaista kokemusta asiasta (Harmonix Music System 2015). Lisäksi tarkastelen sitä, minkälaisen prosessin tavallinen musiikkikappale käy läpi ennen kuin siitä on tullut julkaisuvalmis pelikokemus ja, miten eri instrumentit sekä lauluosuudet liitetään osaksi peliohjelman kontrolloimaa pelikokemusta.

5.1 Rock Band riippumattomien artistien julkaisukanavana

2000 -luvun ensimmäisen vuosikymmenen lopulle tultaessa Rock Band ja sen jatko-osat olivat suosionsa huipulla. Pelin kehittäjäyhtiö ja julkaisija MTV Games laskivat markkinoille lisäosia, jotka toivat lisää pelattavia kappaleita erilaisina paketteina ja teemoina, tyydyttämään kuluttajien pelaamisen tarvetta. Lisäosat olivat usein kuuluisien artistien tuotantoon teemoitettuja, ja niitä pyrittiin julkaisemaan tasaiseen tahtiin, koska kaupallinen menestys oli usein hyvä.

Seuraava askel uuden pelattavan sisällön tarjoamiseksi pelaajille, oli myydä musiikkipelissä ennen julkaisemattomia kappaleita verkkokaupan kautta. Teknisesti tämä ei vaatinut uusia innovaatioita, koska suosituimmat pelikonsolit olivat jo vuosien ajan varustettu internet yhteydellä. Moniin peleihin oli liitetty erilaisia mahdollisuuksia verkkopelaamiseen sekä peleihin liittyvien päivitysten ja lisäosien lataamiseen verkosta. Uutta oli se, että peleihin liitettiin kolmansien osapuolien tuottamaa sisältöä, jota ei alkuperäisessä käyttötarkoituksessaan oltu suunniteltu pelin sisällöksi.

Muutoksen toi kevättalvella 2010 julkaistu Rock Band Network -palvelu, joka on verkossa toimiva on-line kauppa, josta kuluttajat saattoivat ostaa yksittäisen kappaleen pelattavaksi Rock Band 2 ja myöhemmin Rock Band 3 -pelissä. Uutta oli myös se, että kuka tahansa, joka omistaa musiikkikappaleen master-tallenteen tekijänoikeudet, saattoi julkaista täysiverisen pelattavan version kappaleestaan Rock Band -peliin. Master-tallenne (engl. master recording) on analoginen nauhoite tai digitaalinen tiedosto, joka syntyy, kun kappale tallennetaan ensimmäistä kertaa.

Tallennuksen moniraitasessioista miksataan yksi tai useampi kanavainen tallenne, jota käytetään kappaleen kopioimiseen eri tallenne- ja jakelualustoille. Master-tallenteen tekijänoikeudet omistaa tuottaja, eli se taho jonka aloitteesta teos tallennetaan (Gramex 2015).

Vuoteen 2010 asti suuret levyteollisuuden toimijat ja pelivalmistajat kävivät kauppaa musiikkipeleissä pelattavista kappaleista. Guitar Hero ja Rock Band -pelit toivat julkisuutta ja lisensointituloja suurille levy-yhtiöille sekä heidän artisteilleen. Suosittujen artistien musiikin julkaisemisen peleissä katsottiin olevan suuren yleisön silmissä kiinnostavampia ja näin ollen myös kaupallisesti tuottavampia. Pelattavan musiikin julkaisusta peleissä sopivat keskenään siis käytännössä samat toimijat, jotka hallitsivat suurinta osaa maailman musiikkimarkkinoista. Yhdysvaltalaisen, musiikkipeleihin ladattavaa sisältöä tuottavan RockGamer Studios -yhtiön perustajan, Miguel Molinarin mukaan ennen Rock Band Network -palvelun avaamista riippumattomailla levy-yhtiöillä ei ollut juurikaan mahdollisuuksia saada omien artistiensä musiikkia mukaan peleihin (Molinari 2013).

5.2 Rock Band Network

Kevättalvella 2010 amerikkalaisyhtiöt MTV Games ja Harmonix Music julkaisivat internetissä Rock Band Network Store -nimisen palvelun. Tämä palvelu tarjosi alkuvaiheessa Rock Band 2 ja myöhemmin myös Rock Band 3 -pelin omistajalle mahdollisuuden ostaa pelattavaksi yksittäisiä kappaleita alkuperäisen pelin, tai sen lisäosan mukana tulleiden kappaleiden lisäksi. Aikaisemmin lisäkappaleiden hankinta oli mahdollista vain ostamalla pelin alkuperäisiä julkaisuja, tai niiden lisäosia, joissa pelattavat kappaleet olivat kaikille samoja

Ostaminen verkkokaupan kautta tapahtuu kirjautumalla pelikonsolin internet-yhteydellä Rock Band Network Storeen ja perustamalla siellä oman pelaajaprofiilinsa. Tämän jälkeen käyttäjä voi ostaa yksittäisiä kappaleita palvelusta ja ladata ne oman pelikonsolinsa muistiin. Yhden Rock Band Network Storesta ostetun kappaleen hinta vaihtelee n. 1 - 3 Yhdysvaltain dollarin välillä.

Ladattu tiedosto sisältää pelattavan kappaleen moniraitatallenteesta peliä varten tehty miksaus, jonka tarkempiin yksityiskohtiin ja sisältöön palaan myöhemmin. Lisäksi latauksen mukana tulee alkuperäiseen tallenteeseen kuulumattomat äänet, joita ovat muun muassa väärin soittamisesta pelin lisäämät virheäänet, bonustehtävän onnistumisesta ilmoittavat äänet sekä yleisön äänet. Äänien

lisäksi tiedosto pitää sisällään pelin tarvitsevat animaatiot, jotka on synkronoitu pelattavaan kappaleeseen. Alkuperäinen peliohjelma kontrolloi pelattaessa musiikkia ladatussa tiedostossa mukana tulevia animaatioita ja lisä-ääniä.

Uusien kappaleiden pelejä varten vaatimat peliohjelmoinnit tuottivat itsenäiset peliohjelmointistudiot, jotka käyttivät ohjelmointityössä ennalta sovittuja ohjelmointityökaluja ja toimivat välittäjänä artistien ja Rock Band -pelisarjan julkaisijan MTV Gamesin välissä. Esimerkkinä edellä mainitun kaltaisesta ohjelmointistudiosta on yhdysvaltalainen RockGamer Studios. Kaikki Rock Band -pelisarjaan julkaistu materiaali, jota olen ollut mukana tuottamassa, lisensoitiin juuri RockGamer Studiosin kautta, joten tämän vuoksi otin heidät esimerkiksi tähän tutkimukseen.

Rock Band -peliä julkaiseva MTV Games lisensoi musiikin pelisarjan käyttöön ja RockGamer Studios tuottaa kappaleista yhteensopivan version Rock Band -pelisarjan kanssa. Ohjelmointistudio puolestaan hankkii tarvittavat luvat niiden artistien materiaaliin, joiden tuotannon se arvelee kiinnostavan pelaajia.

Musiikin lisensoija saa tulonsa rojalteina, eli immateriaalioikeuksien käytöstä maksettavina palkkioina, jokaisesta yksittäisestä myydyistä kappaleesta. Sopimuskäytäntö on hyvin lähellä levyteollisuuden perinteisiä lisensointi- ja kustannussopimuksia. Tässä mallissa julkaisevan levy-yhtiön roolin on ottanut peliä ja sen lisäosia julkaiseva peliyhtiö (Molinari 2009).

Rock Band Network aloitti toimintansa Yhdysvaltain ja Kanadan alueella 2010. Eurooppaan Rock Band Network tuli loppuvuodesta 2011. Siihen mennessä Rock Band Network oli edennyt lanseerauksensa jälkeen versioon 2.0, mikä tarkoittaa sitä, että jatkossa Rock Band Networkin kautta julkaistavat kappaleet ovat Rock Band -pelisarjan kolmannen osan kanssa yhteensopivia.

Rock Band Networkin kautta riippumattomille levy-yhtiöille ja artisteille avautui aivan uusi mahdollisuus tuoda tuotantoaan esille musiikkipeleissä. Vaikka palvelu ei levinnytkaan saataville kaikkialla maailmaan, on Rock Band Networkin kautta jaeltu suuri määrä uutta musiikkia pelattavaksi. Talouslehti Forbesin verkkosivujen mukaan Rock Band-pelisarjaan on ostettu ladattavaa sisältöä yli 130 miljoonaa kertaa (Evangelho 2014).

Moni artisti on saanut Rock Band Networkin kautta huomiota ja julkaisukanavan, jota jokin aika sitten olisi ollut vaikeaa saada ilman monikansallisen levy- tai kustannusyhtiön tukea. Rock Band Networkin avajaispäivän tarjontaan oli Suomesta mukaan kelpuutettu Amberian Dawn ja Free Spirit -yhtyeitten tuotantoa (Molinari 2010).

Modernin musiikkituotantotekniikan ansiosta useilla riippumattomilla artisteilla oli mahdollisuus käyttää Rock Band Networkia yhtenä julkaisukanavanaan. Musiikkipeleissä kauppatavarana olevien master-tallenteiden tuottaminen on nykyisin mahdollista ilman levy-yhtiön taloudellista tukea edullisten tuotantokalustojen myötä.

Digitaalisten tuotantokalustojen myötä kappaleet tallennetaan tietokoneen kovalevylle moniraitasessioksi, josta jokainen instrumentti voidaan liittää peliin omina nk. stemmeinä. Stemmi (engl. stem) on kappaleen yksi soitinkokonaisuus omana äänitiedostonaan ilman, että tallenteen alkuperäinen tulkinta tai saundit, äänilevyn masterointiprosessointeja lukuun ottamatta, muuttuvat. Tätä mahdollisuutta ei analogiselta aikakaudelta peräisin olevilla tallenteilla välttämättä ole, koska alkuperäisiä moniraitanauhoituksia ei ole enää saatavilla ja tämän vuoksi jotkut taiteilijat, kuten Jimmy Page, kenties pelkäävät materiaalinsa liittämistä musiikkipeleihin (Michael 2008b).

5.3. Free Spirit - Pale Sister of Light

Suomalainen melodista rock-musiikkia soittava Free Spirit -yhtye julkaisi ensimmäisen kokopitkän albuminsa nimeltään Pale Sister of Light (CMCCD-0108) helmikuussa 2009. Olen Free Spirit -yhtyeen laulusolisti ja yksi albumin julkaisseen Carpel Music Oy:n omistajista sekä yhtiön hallituksen puheenjohtaja. Carpel Music Oy Free Spirit -yhtyeen jäsenten omistama riippumaton musiikin tuotantoyhtiö. Pale Sister of Light -albumilla osallistuin laulusolistin tehtävien lisäksi levyn kaikkiin kappaleisiin säveltäjänä, sanoittajana, sovittajana ja vastaavana tuottajana. Lisäksi äänitin ja miksin albumin kaikki raidat. Osuuteni levyn tuotantokaareissa oli varsin oleellinen: tunnen yksityiskohtaisesti albumin tuotannon ja kaupallisen historian eri vaiheet.

Free Spirit on kuusihenkinen laulu- ja soitinyhtye, jonka instrumentit ovat päälaulun ja taustalaulujen lisäksi rummut, bassokitara, kosketinsoittimet ja syntetisaattorit sekä kaksi sähkö- tai akustista kitaraa. Esityskieli on englanti.

Yhtyeen musiikki on saanut paljon vaikutteita klassisesta rockista, joka on yleisnimitys rock-musiikin tyyliuunnalle, johon luetaan pääosin 60 - 70-luvuilla ja myöhemmin myös 80- ja jopa 90-luvulla uransa aloittaneiden suurten massojen suosiossa olleiden rock-yhtyeiden musiikkia. Klassinen rock on myös nimitys 1980-luvulla syntyneelle radioformaatille, jota edustavien radioasemien soittolistat sisältävät lähinnä 60- ja 70-lukujen rockhittejä. Nykyään klassisen rockin radioasemien soittolistat sisältävät myös myöhempien vuosikymmenten musiikkia, joka luetaan tyyliältään ja esitystavaltaan yhteensopivaksi alkuperäisen klassisen rockin kanssa (New York Radio Guide 2015).

Muutamana esimerkkinä klassisen rockin suurista nimistä eri vuosikymmeniltä mainittakoon brittiläiset Led Zeppelin, Queen, Def Leppard sekä amerikkalaiset Eagles, Van Halen ja Bon Jovi sekä saksalainen The Scorpions. Osa vieläkin aktiivisista yhtyeistä aloitti uransa jo 60-luvulla.

Yhtyeiden kappaleet ovat melodioiltaan ja sovituksiltaan mahtipontisia ja paisuttelevia. Useiden kappaleiden kitarasaundi perustuu usein vahvasti särötetyllä sähkökitaralla soitettuihin kitaramelodioihin ja -teemoihin sekä viitos-, eli voimasointuihin (Denyer 1992: 156, 201). Säännöistä poikkeavina mainittakoon 1983 julkaistu Van Halen -yhtyeen kansainvälinen hittikappale Jump, jossa pääsoitinteemassa pääosassa onkin kitaran sijasta syntetisaattori. Samoin klassiseksi roiksi luettava Europe -yhtyeen 1986 julkaistussa Final Countdown -kappaleessa pääteema soitetaan syntetisaattorilla.

Tunnetuimpien klassisten rock-yhtyeiden kokoonpanossa on mukana rumpalin ja basistin lisäksi yksi tai useampi kitaristi ja joissakin bändeissä on mukana myös kosketinsoittaja. Tällainen musiikkityyli ja kokoonpanot ovat Rock Band kaltaisen pelin kannalta optimaalisia, koska pelissä pyritään simuloimaan bändissä soittamista ja laulamista nimenomaan rumpalina, basistina, kitaristina, kosketinsoittajana ja laulusolistina tai taustalaulajana. Monet pelin alkuperäisen pakkauksen mukana tulevista kappaleista on perinteikästä ja laajasti tunnettua klassista rockia ja pelaaja pääsee kokemaan monen tunnetun mahtipontisen kappaleen soittamista bändin eri jäsenenä (Harmonix Music System 2015).

Free Spirit -yhtyeen musiikki siis pohjautuu edellä selostetun tyyliin vaikutteisiin, joissa isot kitarariffit ja laulumelodiat ovat selkeästi pääosassa. Kappaleiden kertosäkeiden melodialinjat pyritään saamaan mahdollisimman tarttuviksi. Kuulija pyritään pitämään otteessa myös mieleen painuvilla kitaramelodioilla. Pale Sister of Light -albumilla tässä onnistuttiin ilmeisen hyvin, mikäli

tarkastellaan levyn saamia arvosteluja Suomessa ja muualla maailmassa. Levy nousi useiden klassiseen rock-musiikkiin keskittyvien sivustojen best of -listoille vuonna 2009 ja 2010 toimittajien tai lukijoiden valitsemana, eri puolilla maailmaa. Muun muassa Britanniassa levy oli erään kyseiseen tyyliin keskittyvän sivuston valinta vuoden albumiksi (Rushworth 2009). Japanin suurimmassa rock-lehdessä BURRN Magazinessa Pale Sister of Light oli ehdolla toimituksen valinnaksi vuoden 2009 albumiksi. Levyn nimiraita oli puolestaan ehdolla samassa julkaisussa toimituksen valinnaksi vuoden kappaleeksi (BURRN Magazine 2010).

Pale Sister of Light -levyä tehtiin aikavälillä tammikuu 2007 - lokakuu 2008. Tuona aikana albumin kappaleista tehtiin useita eri soitusvaihtoehtoja ennen kuin ne löysivät lopullisen muotonsa. Koska äänityssessiot toteutettiin yhtyeen jäsenten vapaa-ajalla ja äänityssessioiden väli saattoi venyä välillä viikoiksikin, oli levyn kappaleilla aikaa kehittyä. Pyrimme siihen, että lopputuloksena olisi helposti omaksuttavaa ja pelkistettyä klassista rock-musiikkia tyylin ja vaikutteiden mukaisesti ja eräänä työmetodinä levyn kappaleita työstettäessä oli, että kaikkien laulumedioitten lisäksi myös soitinmelodiat, kitarasooloja myöten, pitää pystyä hyräilemään mukana ja mieluiten jo ensimmäisten kuuntelukertojen aikana.

Pale Sister of Light -albumin tuotanto- ja julkaisuvaiheessa riippumattomien artistien ei ollut vielä mahdollista saada musiikkia esimerkiksi Rock Band tai Guitar Hero -peleihin. Monikansalliset levy-yhtiöt ja peliä julkaisevat yhtiöt sopivat keskenään, mitkä musiikkikappaleet julkaistaan pelin eri osien mukana pelattavaksi. Loppuvuodesta 2009 Myspace-sivustolle, joka oli siihen aikaan erittäin suosittu internet -yhteisösivusto ja sosiaalinen media muusikoiden keskuudessa, ilmestyi mainos, jossa etsittiin kitaravetoista (engl. guitar driven) musiikkia Rock Band 2 -peliin. Mainosta klikkaamalla pääsi sivustolle, jonka kautta saattoi lähettää omaa musiikkiaan mp3 -tiedostona RockGamer Studios -nimiselle yhdysvaltalaiselle yhtiölle, joka lupasi ottaa yhteyttä, mikäli materiaali vaikutti heidän mielestään kiinnostavalta.

Vaikka mainos ei ollut kovin informatiivinen, päätti Free Spirit -yhtyeen kosketinsoittaja ja innokas Rock Band ja Guitar Hero-pelien pelaaja Timo Alho laittaa kokeiluluontoisesti Pale Sister of Light -albumin materiaalia kuunneltavaksi RockGamer Studiosille. Seuraavana aamuna yhtiöltä tuli vastaus, että he haluavat julkaista Free Spiritin musiikkia Rock Band Networkin kautta. Ehdotuksena oli, että ensi vaiheessa julkaistaan Pale Sister of Light -levyltä kolme raitaa, jotka ovat osana Rock Band Network -palvelun lanseerausta keväällä 2010. Myöhemmässä vaiheessa julkaistaisiin kaikki loputkin levyn kappaleista

RockGamer Studiosin tarjoukseen oli helppo suostua, koska pienelle suomalaiselle musiikin tuotantoyhtiölle tuntemattoman artistin levyn julkaisu vuonna 2009 oli kaupallisesti hyvin haastavaa. Mahdollisuus saada musiikkia esille ja julkaistuksi, miljoonien ihmisten suosiossa olevan pelisarjan yhteydessä, muutti ratkaisevasti ajattelua Pale Sister of Light albumin markkinointiin liittyvissä suunnitelmissa.

Pale Sister of Light -albumin suomalainen jakelija oli Edel, joka huolehti albumin fyysisen CD-kopioiden toimittamisesta vähittäiskaupoille Pohjoismaissa. Sen lisäksi, saman jakelijan kautta, levyä jaeltiin digitaalisiin kauppapaikkoihin ja ladattavaksi eri puolille maailmaa. Pohjoismaiden ulkopuolella levyä, eri maiden ja maanosien tuontimusiikkiin erikoistuneisiin myymälöihin ja postimyyntiliikkeisiin, toimitti puolestaan saksalainen postimyyntilevykauppa ja musiikkitukkuri AOR Heaven.

Vaikka Pale Sister of Light albumi olikin saatavilla laajasti, se ei ollut vielä riittänyt ratkaisemaan kuinka saattaa yleisön tietoon albumin sekä yhtyeen olemassaolo ja saada potentiaaliset ostajat kiinnostumaan bändistä. Albumi sai toki paljon hyviä arvosteluja ja monet lehdet ja radiot kiinnostuivat kertomaan yleisölleen Free Spirit -yhtyeestä laajemmin muun muassa haastattelujen muodossa, mutta vaikka huomio musiikkimedioissa oli mairittelevaa, sen tuoma esille pääsy oli valitettavan hetkellistä kovasti kilpailulla musiikkimarkkinoilla.

Rock Band Network ja sen tuomat mahdollisuudet kerätä huomiota musiikkia ja musiikkipelejä harrastavien ihmisten keskuudessa, antoi uudet ja paremmat mahdollisuudet nousta esiin potentiaalisen fanikunnan silmissä kuin hyödyntämällä perinteisiä markkinointitapoja. Pelattaessa musiikkipeliä, kuluttaja kuuntelee samaa kappaletta useaan kertaan pyrkiessään mahdollisimman virheettömään pelisuoritukseen. Rock Band 2 ja myöhemmin myös Rock Band 3 -peleissä suuri osa viehätystä oli virtuaalimusiisointi kavereiden kanssa, jolloin samaa alkuperäiskappaletta kuuntelee yhteisöllisesti ja analyttisesti useampi kuuntelija. Mikäli pelaajat päättävät tallentaa ja jakaa onnistuneen pelisuorituksensa esimerkiksi YouTubessa tai jossain muussa internetin videonjakopalvelussa, tulee pelattu kappale kuulluksi ja tunnetuksi huomattavasti suuremman yleisömäärän kesken kuin yksittäisen kuluttajan kuunnellessa tuntemattoman artistin musiikkia esimerkiksi suoratoistopalvelun kautta.

Vaikka Rock Band Networkin tuomaa julkisuutta ei voi verrata esimerkiksi suosituksen kaupallisen radion soittolistalle pääsyn mukanaan tuomaan suurten yleisömassojen tavoittamiseen, on se silti

tehokas väline populaarimusiikista, pelaamisesta ja bändissä soittamisesta kiinnostuneiden yhteisöjen tavoittamiseksi. Moni uskollinen Free Spirit -yhtyeen seuraaja on löytänyt bändin musiikin Rock Band -pelin ja Rock Band Networkin kautta.

Pääsy mukaan Rock Band Network -palvelun julkaisuun, toi huomiota Rock Band -pelisarjan fanien keskuudessa heti alusta alkaen. Rock Band Networkissa myös tuntemattomammat artistit saivat mahdollisuuksia nousta esille. Free Spirit -yhtye muun muassa kuvasi aikaisemmin mainitun videon, jossa yhtyeen jäsenet soittivat omaa Far Away from Heaven -kappalettaan. Tätä videota käytettiin promootio tarkoituksissa Rock Band Networkin sivustolla. Samaa videota yhtye hyödynsi myöhemmin omassa markkinoinnissaan, ja se herätti mielenkiintoa bändiä kohtaan Rock Band -pelin fanien lisäksi myös palvelun ulkopuolella. Yhtyeemme seuraajilta saadun palautteen perusteella mielenkiinto tuntui heräävän myös niissä ihmisissä, jotka olivat tutustuneet Free Spirit -tuotantoon muutenkin, mutta eivät olleet musiikkipelien kuluttajia. Tutun kappaleen näkeminen osana konsolipeliä tuntui lisäävän yhtyeen uskottavuutta ja oli tapa kuluttaa musiikkia kokonaan uudella tavalla, olemalla osa kappaleen esitystä.

Carpel Musicin ja Free Spirit -yhtyeen edustajana sopimusneuvotteluissa toiminut lakimies Mikael Kolehmainen oli vierailulla New Yorkissa keväällä 2010, kun Rock Band Network Store -palvelu lanseerattiin. Kolehmainen sai kutsun avajaisjuhlallisuuksiin, jossa illan palvelua esiteltiin lähinnä medialle.

Avajaispäivänä Free Spirit -yhtyeen tuotannosta tarjolla oli Far Away from Heaven -kappale Pale Sister of Light -albumilta. Vaikka kyseessä oli Rock Band -faneille ennestään tuntematon teos, ladattiin kappaletta useita satoja kertoja ensimmäisten päivien aikana. Hyvin pian tämän jälkeen YouTube -videonjakopalveluun alkoi ilmestyä videoita, joihin pelaajat olivat tallentaneet pelaamansa Far Away from Heaven -kappaleen tapahtumat ja musiikin. Tällainen huomio toi mukanaan lisää huomiota ja sai monet muutkin Rock Band Networkin käyttäjät kiinnostumaan yhtyeestä ja toivottamaan sen musiikin tervetulleeksi Rock Band -peliin.

Koko Pale Sister of Light -albumi julkaistiin kokonaisuudessaan Rock Band Network -palvelussa vuoden 2010 ja 2011 aikana Rock Band 2 ja 3-peliin eri konsolialustoille. Jokaista Pale Sister of Light -levyn kappaletta ladattiin tuhansia kertoja ensimmäisten kuukausien aikana. Tämä huomattiin myös julkaisijayhtiön puolelta ja marraskuussa 2011 Free Spirit oli Rock Band Network -sivuston kuukauden artisti (Harmonix Music System 2011).

Pitkän aikaa Rock Band Network ja Rock Band -pelisarja oli Free Spirit -yhtyeen tärkein väline uusien fanien huomion saavuttamiseksi. Yhtyeen ryhtyessä kirjoittamaan ja tuottamaan seuraavaa albumia vuoden 2011 alussa, oli ilmeistä, että kaikki liikenevä aika laitettaisiin uuden materiaalin työstämiseen, jolloin promootioon ja esillä oloon ei olisi mahdollisuutta irrottaa resursseja. Pale Sister of Light -albumin kappaleiden verkas julkaisutahti Rock Band Networkissa sopi erittäin hyvin uuden albumin tuotannon lomaan, koska uusien kappaleiden julkaisu Rock Band -peliin toi sopivin väliajoin yhtyeen nimen esiin peliin liittyvissä yhteisöissä ja verkostoissa.

5.4 Rock Band 3 miksaus, animointi ja ohjelmointi

Seuraavaksi kerron, millaisiin osiin musiikkikappale jaetaan kun se liitetään osaksi peliä. Nämä tiedot olen saanut yhdysvaltalaisen RockGamer Studios -yhtiön henkilökunnan kanssa käymistäni keskusteluista sekä heidän lähettämistään ohjeista. Yhtiö vastasi kaikista tuottamistani ja Rock Band -pelisarjassa julkaistujen kappaleiden ohjelmointityöstä. Tämän selostuksen myötä haluan selventää sitä, mitä itse asiassa musiikkipeleissä pelataan ja, mitä asioita pelaajan tulee osata pelattavasta kappaleesta selvittääkseen pelin asettamat vaatimukset.

Pale Sister of Light -albumin kaikki yksitoista kappaletta toimitettiin RockGamer Studiosille keväällä 2010 jaettuina ohjelmointiyhtiön toivomiksi, edellä selostetun kaltaisiksi stemmeiksi. Aluksi stemmien rakentaminen tuntui vaikealta, koska pelintekijät ajattelevat kappaleita eri näkökulmasta kuin levyn tuottaja. Pelissä soivassa versiossa kappaleista puuttuu albumiversiossa kuultavia masterointiprosessointeja, jolloin alkuperäisen miksausdynamiikka ja instrumenttien keskinäiset suhteet saattavat erota huomattavastikin pelissä kuultavasta versiosta, ellei stemmejä rakennettaessa ollut tarkkana. Joka tapauksessa pelissä kuultavassa versiossa miksaus on hieman erilainen alkuperäiseen verrattuna, koska peli korostaa tai vaimentaa eri stemmejä sen mukaan, mitä instrumentteja pelataan ja, kuinka hyvin pelaajat onnistuvat pelin asettamisessa tavoitteissa.

Rock Band -sarjan kolmannessa osassa on mahdollisuus pelata rumpalina, kitaristina, laulajana, basistina, kosketinsoittajana tai taustalaulajana. Näitä rooleja varten peliohjelmoijat tarvitsevat alkuperäistallenteen miksausdynamiikkaa jaettuna kahteentoista eri stemmiin, jotka ovat:

1. Bassorumpu, monosignaalina

Peli tunnistaa raidalla olevasta signaalista bassorummun iskut. Pelaaja näkee ruudulla juoksevasta notaatiosta, koska bassorumpua tulee lyödä.

2. Virvelirumpu, stereosignaalina

Kuten bassorummussakin, pelaaja näkee ruudulta, koska virvelirumpua pitää lyödä. Peli käyttää stereoraitaa, koska usein pop- ja rock-musiikissa virvelirumpu on vahvasti kaiutettu stereokaiuilla.

3. Loput rumpusetin kanavista, yhdistettynä yhdeksi stereostemmiksi.

Rock Band -peli ei tunnista erikseen rumpusetin lautasia, hi-hattia tai ride-symbaalia. Notaatio kuitenkin näyttää pelaajalle, koska symbaaleihin tulee lyödä ja, minkälaisia rytmisiä kuvioita rumpalin tulisi soittaa esimerkiksi hi-hatista. Nämä tiedot pelin ohjelmoijat löytävät tästä stemmistä.

4. Bassokitara, monosignaalina, ellei bassokitaran miksauksessa ole ollut käytössä stereoefektejä

Tämän raidan perusteella peli tietää bassonuottien korkeuden ja aika-arvot. Pelaaja kuulee alkuperäisen bassoraidan virheettömästi, mikäli onnistuu pelaamaan basistina pelin asettamien virhemarginaalien rajoissa.

5. Jokainen kitarakokonaisuus omana stereostemminään.

Ohjelmoijat yhdistelevät näistä raidoista ne osat, joita pelaaja pelaa. Loput kitarastemmeistä miksataan taustaraitaan.

6. Päälaulu, stereosignaalina.

Tältä raidalta pelaaja kuulee pelin aikana alkuperäisen vokalistin esityksen kaikkine studiossa käytettyine efekteineen. Raitaa vaimennetaan silloin, kun joku pelaajista pelaa päälaulajana, pelaajan äänen kuuluville saattamiseksi.

7. Päälaulu, monosignaalina ilman mitään miksauksessa käytettyjä prosessointeja.

Tätä raitaa pelaaja ei koskaan kuule. Peliohjelma tunnistaa laulajan suun liikkeet ja artikulaation tästä raidasta ja generoi animoidulle pelihahmolle vastaavat kasvojen ilmeet ja eleet.

8. Taustalaulut ja lauluharmoniat, stereostemmeinä, jokainen ääni erikseen.

Kuten kitaroissakin, ohjelmoijat yhdistelevät näistä raidoista ne osat, joita pelaaja pelaa eli laulaa. Loput taustalaulustemmeistä miksataan taustaraitaan.

9. Taustalaulut ja lauluharmoniat, monostemminä ilman mitään miksauksessa käytettyjä prosessointeja.

Myöskään tätä raitaa pelaaja ei koskaan kuule, koska näitä raitoja peliohjelma käyttää generoidessaan animoitujen taustalaulajien suun liikkeet.

10. Kosketinsoittimet omina stereostemmeinä.

Rock Band 3:n peruspelissä pelaajalla on käytössään viisikoskettiminen ohjain. Pelin Pro-osiossa on mahdollisuus käyttää MIDI-yhteensopivaa koskettimistoa, josta peli sovittaa kosketinsoitinosuudet kahden oktaavin alueelle.

Kosketinsoittimilla on mahdollista myös pelata esimerkiksi puhaltimia, jousia tai muita sellaisia. Tätä mahdollisuutta on tarkoitus käyttää myös silloin, kun kappaleessa on kohtia, joissa koskettimia ei soiteta, jotta pelattavaa riittää kosketinsoittajalle mahdollisimman paljon.

11. Kaikki muut instrumentit stereostemminä.

Kaikki kappaleen ne osuudet, joita ei voi pelata, miksataan mukaan tähän stemmiin.

Näistä kappaleen eri osista muodostuvat pelin pelattavat osat sekä pelihahmojen liikkeiden animaatiot. Lisäksi tarvitaan referenssimiksaus kappaleesta, joka käytännössä aina on kappaleen julkaistu versio. Tätäkään raitaa pelaaja ei kuule pelatessaan. Ohjelmoijat käyttävät referenssiraitaa

mallina, jotta pelattaessa kuultavan kappaleen keskinäiset balanssit olisivat mahdollisimman lähellä alkuperäistä äänitettä. (RockGamer Studios 2011)

6 MARKKINOINTI JA LIIKETOIMINTA

Viimeisessä luvussa tarkastelen musiikkipelejä ja niiden tarjoamia kaupallisia mahdollisuuksia, lähinnä riippumattomien artistien näkökulmasta. Esimerkkinä käytän edelleen Rock Band Network -palvelun myötä saatuja kokemuksia. Käyn läpi esimerkkejä siitä, miten palvelun myötä riippumattomien artistien mahdollisuudet saada omaa tuotantoaan esille lisääntyivät. Lisäksi kerron, minkälainen ansaintalogiikka ladattavan sisällön, ja sitä tuottavien toimijoiden välille rakentui. Lopuksi esitän tiivistetyn katsauksen musiikkipelien suosion hiipumiseen ja orastavaan uuteen tulemiseen.

6.1 Pelaamiskokemus ja markkinointi

Jotkut musiikkipelien kuluttajista ottaa virtuaalisen soittamisen todella vakavasti ja hiovat peliin liittyviä taitojaan päämäärätietoisesti. Osa pelaajista esittelee hankkimiaan taitoja aiheeseen liittyvillä internet-foorumeilla kilpaillen muita virtuaalimuusikoita vastaan yhdessä tai verkon yli. Haastavimpien kappaleiden kovimmalla vaikeustasolla virheettömästi selvittämisen todistavia videoita laitetaan jakoon muiden pelaajien ihasteltavaksi. Samanlaista toimintaa syntyy monien muidenkin sellaisten pelin ympärille, jotka pyrkivät simuloimaan taitoa vaativien asioiden suorittamista virtuaaliympäristössä. Esimerkkinä mainittakoon jälleen kilpa-auto- ja lentosimulaattorit.

Erääksi kriteeriksi musiikkipelien kuluttajien keskuudessa nousi kuullun kautta koetun aistimuksen lisäksi se, minkälainen sävelteos on pelattaessa. Pelaajat arvottivat sitä, minkälaisen motoristisia haasteita kappale kykeni antamaan pelaajalle, esimerkiksi kitaristina pelattaessa. Tähän vaikutti alkuperäisen sävellyksen lisäksi se, miten pelillisesti mielenkiintoisesti kappaleen eri osat oli onnistuttu kääntämään pelattavaan muotoon. Pelaajien kyvyt analyttiseen kuuntelemiseen ovat saaneet harjoitusta, koska ilman musiikin eri osien analyysiä on mahdotonta päästä kovinkaan pitkälle musiikkipeleissä (Molinari 2013).

Musiikintutkija Heikki Uimonen on todennut Etnomusikologian Vuosikirja 2012 artikkelissaan c-kasetin yleistymisen demokratisoineen kuuntelukokemusta ja tuoneen musiikin kuluttamiseen mielihyvää yhteisen kuuntelukokemuksen myötä. Tämän lisäksi Uimonen nostaa esille c-kasetin tuoneen musiikin kuluttamiseen myös muun muassa kotiäänittämisen ja yhteisöllisen jakamisen

(Uimonen 2012: 98 - 102). Samanlaista yhteisöllisyyttä ja jakamista löytyy musiikkipelien kuluttamistavoista. Musiikkipelien mukana yhteinen kuuntelukokemus on saanut vielä mukaansa yhteisen soittamisen esittämisen ja tallennettujen pelitilanteiden jakamisen mielihyvän kokemuksen.

Musiikkipeleissä taidonnäytteen lisäksi peliohjelma luo eräänlaisen musiikkivideon animoitujen pelihahmojen sekä yleisön reaktioista suhteessa esitettyyn musiikkiin. Pelitapahtumat voidaan tallentaa ja ladata internetin videopalveluihin muiden pelaajien katsottavaksi. Syntynyt esitys on tietenkin musiikin lisäksi suhteessa siihen, kuinka hyvin pelaaja tai pelaajat onnistuvat pelin asettamissa tavoitteissa. Tällaisen videon jakaminen esimerkiksi YouTube-videopalvelussa tuo pelin kohteena olevalle kappaleelle ja sen alkuperäiselle esittäjälle lisää julkisuutta.

Mikäli kyseessä on katsojalle aiemmin tuntematon artisti, saattaa video antaa kipinän tutustua kyseisellä videolla olevan artistin musiikkiin tarkemmin. Tuntemattomalle artistille syntyneellä näkyvyydellä saattaa olla iso arvo. Tällä tavalla Free Spirit -yhtye sai lukuisasti uusia faneja, kun Pale Sister of Light -levyn kappaleet julkaistiin Rock Band 2 ja 3 -peleihin ja pelaajat jakoivat pelitilanteessa tallennettuja videoita erilaisilla internet-foorumeilla ja videotostopalveluissa.

6.2 Tekijänoikeudet ja ansaintamallit

Rock Band Network Store antaa mahdollisuuden levy-yhtiöille, tuottajille ja artisteille musiikin kaupalliseen hyödyntämiseen ja myyntiin suoraan kuluttajille myös pelimuodossa. Myytävä tuote on master-tallenteen kopiointioikeus sekä kappaleen tekijänoikeudet. Nämä oikeudet lisensoidaan yhtiölle, joka tekee kappaleeseen liitettävän peliohjelmoinnin. Tämä alkuperäisen tallenteen ja ohjelmointityön yhdistelmä lisensoidaan eteenpäin MTV Gamesille, joka omistaa alkuperäisen pelin ja Rock Band Network Storen julkaisijan eli Harmonix Musicin.

Master-tallenteen lisensoivan tahon tulee siis omistaa oikeus valmistaa kopioita kappaleesta, sekä lupa kappaleen tekijöiltä teoksen julkaisemiseen. Perinteisessä mallissa tämä tarkoittaisi sitä, että levy-yhtiö, joka omistaa master-tallenteen ja sen kopiointioikeudet, sekä teoksen kustantaja, joka hallinnoi teoksen tekijänoikeuksia, kumpikin lisensoivat omat oikeutensa pelin julkaisijalle peliohjelmointiyhtiön kautta. Julkaisija, eli tässä tapauksessa Rock Band Network Store, tilittää jokaisesta ladatusta kappaleesta rojaltia, eli lisenssimaksua immateriaalioikeuksien käytöstä, peliohjelmointiyhtiölle sovittujen osuuksien mukaisesti.

Koska peliohjelmointiyhtiö tekee tarvittavan muutostyön teoksen liittämiseksi peliin, sen rooli Rock Band Network Storen ansaintalogiikassa on samanlainen kuin perinteisessä mallissa, jossa levy-yhtiö kustantaa teoksen tallennuksen ja omistaa master-tallenteen. Aivan kuten levy-yhtiö perinteisessä mallissa sitoutuu jokaisesta loppukäyttäjälle myydystä tallenteesta maksamaan rojaltia oikeudenhaltijoille, myös peliohjelmointiyhtiö maksaa jokaisesta sille tilitetystä latauksesta rojaltia sovittujen osuuksien mukaisesti musiikkiteoksen lisensoineelle tahoille.

Perinteisessä mallissa master-tallenteen tuottanut levy-yhtiö hyvin usein pidättää itsellään tuloutuneista myynneistä sen osuuden, mikä on mennyt master-tallenteen taloudelliseen tuottamiseen ja julkaisun markkinointiin ennen kuin se alkaa maksaa oikeudenomistajille kuuluvia rojalteja. Tätä kutsutaan recouppaamiseksi (engl. recoup). Break eveniksi (engl. break even) kutsutaan sitä laskennallista kohtaa, jossa tallenteen tuotanto- ynnä muut kustannukset ovat tasoissa tallenteen tuottojen kanssa (Muusikkojen liitto 2015). Peliohjelmointiyhtiöt toimivat periaatteessa samalla lailla, eli recouppaavat ohjelmointiyöstä aiheutuneet kustannukset ennen kuin ryhtyvät maksamaan rojalteja teoksen lisensoinneille tahoille. Ohjelmointityön osuus määräytyy kiinteästä minuuttihinnasta, jolloin kappaleen kesto määrittelee ohjelmointityön kokonaishinnan.

Carpel Musicin ja RockGamer Studiosin välinen sopimus oli selkeä ja yksiselitteinen edellä mainittujen yksityiskohtien osalta. Sopimusneuvotteluissa Carpel Musicin edustajan Mikael Kolehmainen mukaan sopimus oli erittäin reilu, eikä sitä ollut tehty moniselitteisesti tulkittavaksi (Kolehmainen 2010). Sopimuksen lähtökohtana oli varmistaa, että lisensoijalla on kaikki vastuu mahdollisista kolmannen osapuolten tekijänoikeudellisista vaatimuksista. Lisäksi sopimus määritteli sen, millä tavalla ohjelmointityö recoupataan syntyneistä myyntituloista.

Liiketoiminnallisesti kaupankäynti Rock Band Networkissa oli kannattavaa ja helppoa. Sopimuksen mukaisesti lisensoija tilitti syntyneet myyntitulot kolmen kuukauden välein pidätettyään ensin oman osuutensa kertyneestä myyntituloista. Pelin ja pelaajien tuoman julkisuuden lisäksi, myös Rock Band Networkin myötä syntynyt rahallinen hyöty oli konkreettista Pale Sister of Light -albumille ja sen jokaiselle kappaleelle.

Mainittavaa on vielä se, että toukokuussa 2011 RockGamer Studios omasta aloitteestaan muutti sopimusehtoja niin, että se varmisti lisensoijalle paremmat ehdot kuin aikaisemmin. Tämä kädenojennus paransi entisestään kiinnostusta panostaa liiketoiminnallisesti yhtä paljon musiikkipelistä saatavaan kaupalliseen hyötyyn kuin perinteisen levymyyntiin. Suunnitelmissa oli,

että seuraava Free Spirit -albumi julkaistaisiin ensin Rock Band -peliin ennen kuin sen kappaleet olisivat saatavilla fyysisinä äänitteinä tai suoratoistopalvelujen kautta digitaalisina versioina. Tätä ajatusta kannatti ja piti hyvin mielenkiintoisena ajatuksena myös RockGamer Studios.

6.3. Suosion lasku ja tulevaisuus

Rock Band ja Guitar Hero -pelisarjojen suosio alkoi taittua laskuun vuoden 2011 aikana. Ilmiö, jota oli hetken aikaa pidetty jopa musiikkiteollisuuden pelastajana, ei enää ollutkaan se satojen miljoonien rahasampo, joka sai yhtiöt panostamaan pelien kehittämiseen ja uusiin sisältöihin. Syitä suosion hiipumiselle oli monia, joista tärkeimmiksi listasi brittiläisen The Guardian -lehden peleihin erikoistunut toimittaja Keith Stuart tammikuussa 2011 liiallisen tarjonnan, uusien pelillisten innovaatioiden puutteen ja musiikkimieltymysten muuttumisen populaarisemmaksi, pois kitaravetoisesta rockista (Stuart 2011).

Uuden sisällön tuojana Rock Band -pelisarjalle toimi edellisenä vuonna avattu Rock Band Network, josta sisältöä saattoi ostaa kappale kerrallaan ilman, että samalla tuli hankkia kohtuullisen hintavia peliohjaimia, kuten sarja uusien osien kohdalla tuli aikaisemmin tehdä. Tämäkään ei kuitenkaan kääntänyt Rock Band -pelisarjan myyntikäyriä uudestaan nousuun, vaan myös ladattavan sisällön kohdalla suurten massojen kiinnostus alkoi hiipua.

Keväällä 2013 Harmonix ja MTV Games ilmoittivat, että huhtikuusta 2013 eteenpäin ne eivät enää lisensoi uutta materiaalia peliohjelmointistudioilta vanhan sopimuksen mukaisesti. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että ohjelmointistudiot saattoivat edelleen tehdä kappaleita pelattavaksi Rock Band -pelisarjaan ja myyntiin Rock Band Network -palveluun, mutta Harmonix ei lisensoi uutta materiaalia virallisesti myyntiin (Molinari 2013).

Kaupankäynti Rock Band Network -palvelussa oli vähentynyt kevääseen 2013 mennessä lähes olemattomiin. RockGamer Studiosin Miguel Molinarin mukaan ladattavan sisältöä ei juurikaan enää ostettu ja uuden materiaalin julkaiseminen olisi ollut käytännössä lähes turhaa. RockGames Studiosin henkilökunta oli suurimmaksi osaksi siirtynyt kevään aikana muihin töihin ja ainoa työllistävä toiminto yhtiössä oli edellisten neljännesvuosien royalti- ja maksuliikenteen valvominen. (Molinari 2013)

Tämä oli tietysti harmillinen uutinen yhtyeellemme monestakin syystä. Kuten aiemmin mainittiin, ajatuksena Free Spirit -yhtyeen toisen albumin julkaisussa oli ollut tuoda osa levyn raidoista julki aluksi pelkästään Rock Band -pelisarjaan ennen albumin virallista julkaisua. Oli ennakoitavissa, että musiikkipelien suosio hiipuu, mutta kiihkeimpien Rock Band -pelien kautta yhtyeen löytäneiden fanien toiveissa oli jo pitkään ollut päästä pelaamaan uusia kappaleita.

Rock Band -pelin kehittäjäyhtiö Harmonix antoi syyskuussa 2014 virallisen ilmoituksen, että Rock Band Network -palvelu on suljettu. Neljän vuoden aikana palvelun kautta julkaistiin yli kaksi tuhatta ladattavaa kappaletta Rock Band 2 ja 3 -peleihin (Harmonix Music System 2014).

Kuten jo jonkin aikaa oli ollut nähtävissä, musiikkipelit olivat saavuttaneet suosionsa huipun ja suuren yleisön huomion siirtyminen muualle oli väistämätöntä. Suuren suosion myötä oli kuitenkin syntynyt erilaisia uusia sovelluksia, joiden vaikutusta, tulevaisuuden tapaan, kuluttaa ja tuottaa musiikkia, voi vain arvailla tässä vaiheessa. Suurten musiikkipelejä julkaisevien yhtiöiden, kuten Harmonixin, mielenkiinto oli kuitenkin jo kääntynyt muualle ja musiikkipelien jatkokehitys jäi aktiivisten harrastajien muodostamien yhteisöjen varaan.

Yhdysvaltalaisen talouslehti Forbesin pelitoimittaja Jason Evangelho tiedusteli lokakuussa 2014 Harmonix -yhtiön Nick Chesteriltä ja Matt Bochilta, onko vielä jossain vaiheessa odotettavissa uutta osaa Rock Band -pelisarjaan. Yhtiön edustajat eivät antaneet suoraa vastausta sille, onko pelisarjaan jo kehitteillä neljättä sukupolvea, mutta myönsivät, että Rock Band on tärkeä osa yhtiön identiteettiä ja jossain vaiheessa, kun aika on oikea, yhtiö palaa aiheen pariin (Evangelho 2014). On täysin ymmärrettävää, että yhtiötä kiinnostaa pelisarja, jonka viihdyttää edelleen joukkoa pelille sydämensä menettäneitä aktiiviharrastajia. Onhan pelisarjan yhtiölle tuottama nettovoitto Forbesin mukaan yli miljardi USA:n dollaria.

Lisää vihjeitä uudesta tulemisesta saatiin, kun tammikuussa 2015 Harmonix julkaisi uutta ladattavaa sisältöä Rock Band 3 -pelisarjaan Xbox 360 ja Play Station 3 -pelialustoille. Tämä julkaisu tuli yllätyksenä medialle ja pelaajille (Yin-Poole 2015). Edellisen kerran uutta ladattavaa sisältöä oli julkaistu maaliskuussa 2013. Myös Harmonixin samaan aikaan julkaisema kuluttajakysely antaa aiheen aavistella uudesta julkaisusta, koska kysely keskittyy selvittämään muun muassa sitä, minkälaisina paketteina kuluttajat olisivat valmiita ostamaan seuraavan Rock Band -pelisarjan instrumenttiohjaimet, vai halutaanko vanhojen ohjaimien toimivan myös pelisarjan seuraavassa osassa (SurveyMonkey 2015).

Kolme uutta julkaistua kappaletta olivat kansainvälisesti tunnettujen rock-artistien tuotantoa, joten voidaan päätellä, että Harmonix halusi jollain tavalla herättää pelaajat tällä julkaisulla. Ainakin aikomuksena oli antaa pelaajille erikoismakupala, kuten pelaamiseen erikoistuneen verkkosivusto Eurogamerin toimittaja Wesley Yin-Poole artikkelissaan mainitsee yhtiön kertoneen (Yin-Poole 2015). Samassa uutisessa viitataan huhuihin myös muiden musiikkipelien mahdollisesta uudesta tulemisesta. Esimerkiksi Play Station Universe -verkkosivulla uutisoitiin lokakuussa 2014, että seuraava Guitar Hero -peli saattaa ilmestyä jo 2015. Mielenkiintoisena yksityiskohtana artikkelissa oli spekulatio elävän yleisön käyttämisestä pelin yleisöäänä. Tarkemmin sanoen peliin tallennetaan oikeiden ihmisten suosionosoitus- ja kannustushuudot todellisuuden tunnun lisäämiseksi (Sayers 2014).

Maaliskuussa 2015 peliyhtiö Harmonix ilmoitti Rock Band -pelisarjan neljännen osan ilmestyvän vuoden 2015 aikana Xbox One ja Playstation 4 -pelikonsoleille. Pelisarjan uusin osaa tukee pelaajien aikaisemmin hankittua ladattavaa sisältöä eli pelisarjan aikaisempiin osiin ostettuja yksittäisiä kappaleita (Pope 2015). Uuden julkaisun myötä peliohjainten valmistaja Mad Catz lupaa verkkosivuillaan, että Rock Band 4 -pelin julkaisun myötä, yhtiöllä on tarjolla uusia peliohjaimia, joista sivuilla mainitaan kitara, rummut ja mikrofoni. Kaikki nämä peliohjaininstrumentit julkaistaan langattomina versioina (Verrey 2015).

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Musiikkipelien nousu ja kehitys olivat nopeita. Muutamassa vuodessa musiikkipelien myötä kehittyi uusia innovaatioita, joiden kaikkia vaikutuksia tulevaisuuteen on vielä tässä vaiheessa vaikea arvioida. Voitaneen kuitenkin todeta, että musiikkipelien kehitys toi uusia mahdollisuuksia kuluttajille kokeilla yhtyesoittamista tai perinteisiä yhtyesoittimia virtuaalisessa ympäristössä. Mahdollisuudet opetella soittamaan kitaraa pelaamisen avulla on kehittynyt, muovisista kitaraa muistuttavista peliohjaimista, oikealla kitaralla musiikkipelin mukana soittamiseen.

Tapa kuluttaa musiikkia ja myydä musiikkisisältöjä on myös uudistunut musiikkipelien kehityksen myötä. Musiikkipelissä passiivisesta kuluttajasta tuli osa musiikkiesitystä. Musiikista nauttiminen ja aistiminen sai rinnalleen osallistuvamman tavan olla yhteisöllisesti mukana esittämässä musiikkia. Vastaavanlaista kokemusta länsimainen musiikkikulttuuri ja sen ympärille muodostunut teollisuus ei ollut pystynyt tarjoamaan kuluttajille aikaisemmin.

Musiikkipelit muuttivat kulutusmuotojen lisäksi tapaa, jolla pelaajat arvottavat kappaleita. Musiikin analysointi, sen soittoteknisen haastavuuden näkökulmasta, on tähän mennessä yleensä ollut kokeneiden soittajien tai koulutettujen muusikkojen kiinnostuksen kohde. Musiikkipelit toivat pelaajalle mahdollisuuden haastaa itseään ja testata miten oma motoriikka selviää haastavilta vaikuttavista kappaleista. Tällainen suhde pelaajan ja pelin välillä on merkityksellisen pelaamisen kannalta tärkeää, koska pelaaja arvioi pelin merkityksellisyyttä oman pelaamisensa ja pelin antaman palautteen muodossa.

Vaikka musiikkipelien kovimman suosion aika on ainakin toistaiseksi ohi, niiden uusi tuleminen on jo nähtävissä. Mahdollisuus olla mukana suosikkiartistinsa musiikkiesityksessä madalletulla osaamistasolla, tuntuu olevan monen musiikinkuluttajan mielestä vastustamaton ajatus. Musiikkipelien seuraavaan tulemiseen tarvitaan kenties vielä samanlainen innovaatio, kun Guitar Hero ja kitaran muotoinen peliohjain oli, jotta suuret massat kiinnostuvat musiikkipeleistä samassa mittakaavassa kuin aikaisemmin.

Yhtenä kiinnostavana seikkana olisi tietää lisää siitä, kuinka paljon musiikkipelit voivat auttaa ja kannustaa perinteisten soittimien opetteluun. Kuinka moni pelaaja on saanut kipinän perinteiseen bändisoittoon musiikkipelien tarjoaman bändisimulaattorin innoittamana? Vai muuttuuko opettelu edelleen liian vaikeaksi ja haastavaksi siinä vaiheessa, kun perinteinen soitin ei käyttöliittymänsä

rajoittuneisuuden takia pystykään palkitsemaan, pelin tavoin, jokaista onnistumista tai anna anteeksi pieniä epätarkkuuksia?

Jos peilataan ajatusta oppimisesta edellä mainittuihin Greenin ja Rönkön teorioihin, voidaan vetää johtopäätöksiä, että pelaaminen jonkin taitoa vaativan asian opettelemisessa, on motivoiva keino ja tekee opiskeltavan asian mieleen painamisesta helpompaa ja hauskempaa. Aloittelijalle perinteisen kitaran soittaminen ei ole helppoa, varsinkaan jos tavoitteena on soittaa samalla tavalla kuin aloittelevan soittajan henkilökohtaisen suosikkiyhtyeen kitarasankari. Kynnys voi olla aivan liian korkea, mutta musiikkipelit pystyvät madaltamaan tätä kynnystä, palkitsemaan pelaajan onnistumisista ja lisäämään vaikeusastetta pelaajan taitojen kehittyessä. Musiikkipelien mukana kehittynyt tekniikka mahdollistaa jo sen, että siirtyminen oikeaa instrumenttia mallintavasta peliohjaimesta oikeaan instrumenttiin ja jatkaa harjoittelua pelimäisesti, on täysin mahdollista.

Musiikkipelien suosion ollessa huipussaan, musiikin tekijät saivat hetkeksi uuden kanavan myydä tuotantoaan ja löytää uusia faneja. Mielenkiintoista olisi tutkia tarkemmin kuluttajan ostopäätökseen vaikuttavia tekijöitä yksittäisiä ladattavia kappaleita valittaessa. Onko se pelissä kehittyminen ja parempien pistesaaliiden kerääminen vai itsensä haastaminen? Kuinka usein ostopäätöksen syntymiseen riittää vain se, että kappale puhtaasti sävelteoksena miellyttää pelaajaa, ja hän haluaa olla osa kuunneltavan kappaleen esitystä peliohjelman kautta? Myös kappaleen alkuperäisen esittäjän merkitystä ostopäätöksen syntymiseen olisi mielenkiintoista tietää enemmän. Tuntemattomien artistien näkökulmasta tarkasteltuna olisi puolestaan mielenkiintoista tietää, mitkä seikat sävelteoksessa ja tallennetussa esityksessä lisäävät musiikkipelin kuluttajalle aiemmin tuntemattoman kappaleen houkuttelevuutta?

Pelaamisen ja soittamisen lisäksi musiikkipeleissä käytetty tekniikka herättää kiinnostavia ajatuksia musiikkipelejä varten kehitettyjen sovellusten hyödyntämiseksi. Entä, jos tulevaisuudessa kokeneetkin pop- ja rock-yhtyeiden muusikot harjoittelevat ohjelmistonsa kotonaan bändisimulaattorin avulla ennen konserttikiertuetta harjoitellen vain virtuaalisten yhtyetovereidensa kanssa? Esityksen yksityiskohdat ja niiden vaatimat tekniset toimenpiteet voitaisiin hioa huippuunsa kustannustehokkaasti ennen varsinaista esitystä. Tässä tilanteessa olisi jopa mahdollisuus soveltaa sellaista kaupallista ajattelua, että esiintyvä yhtye ja konserttiyleisö eivät välttämättä olekaan fyysisesti samassa paikassa.

Mitä mahdollisuuksia musiikkipelien myötä syntyneen teknologian pohjalta olisi luoda kokonaan uudenlainen soitin ja tapa soittaa? Muusikkous ja säveltäminen olisivat isojen muutosten edessä, jos perinteinen soittimen käsite otettaisiin kriittiseen tarkasteluun ja seuraava askel instrumenteissa ja soittamisen kehityksessä nähtäisiin peleistä tutun toimintamallin kaltaisena. Odotan innolla näkeväni ensimmäinen suosioon nousevan rock-bändin, jonka instrumentit ovat itse asiassa peliohjaimia. Ihan yhtä paljon odotan näkeväni sinfoniaorkesterin vierailevan solistin, joka käyttää peliohjainta instrumenttinaan ohjaten sillä erilaisia digitaalisia tai kenties myös analogisia äänilähteitä

Minua henkilökohtaisesti kiehtoo ajatus siitä, mitä esimerkiksi viulu ja kitara, jotka ovat keksintöinä jo kohtuullisen iäkkäitä, voisivat lähitulevaisuudessa ollakaan, jos antaisimme mielikuvituksellemme vallan pelkästään vain tämän päivän teknisten mahdollisuuksien puitteissa? Tarvitaan kuitenkin paljon ennen kaikkea asennemuutoksia ja rohkeaa ajattelua sekä musiikin tekijöiltä, tuottajilta ja yleisöltä ennen kuin useimpia musiikkipelien mukana tulleista voidaan ottaa laajemmin hyväksytysti käyttöön. Salmi ja Korvenpää ovat omissa tutkimuksissaan, uuden tekniikan käyttöönotosta, huomanneet nämä samat asiat. Uudet sovellukset perinteisissä tavoissa toimia, aiheuttavat voimakkaita tunnereaktioita. Musiikki ja sen esittäminen on tunteisiin vetoavaa ja osa meistä tarvitsee enemmän aikaa pystyäkseen hyväksymään perinteisten musisointitapojen rinnalle muodostuvat uudet metodit ja tekniset ratkaisut.

Joka tapauksessa musiikkipelit jättivät jo jälkensä ja niiden mukana tulleet oivallukset vaikuttavat jollain tavoin tulevaisuuden musisointiin ja soittamaan oppimiseen. On myös helppo olla samaa mieltä Miguel Molinarin kanssa siitä, että on vain ajan kysymys, koska seuraava peli näkee päivänvalon, jossa pelaaminen aivan uudella tavalla generoituu ja reagoi musiikkisisällön mukaan.

8 LÄHTEET

Kirjalliset lähteet, artikkelit, internet lähteet, keskustelut ja tiedoksiannot

Arrasvuori, Juha 2006. *Playing and Making Music. Exploring the Similarities between Video Games and Music-Making Software*. Tampereen yliopisto, Musiikintutkimuksen laitos. University Press: Tampere <http://urn.fi/urn:isbn:951-44-6689-6> (tarkistettu 30.3.2015).

BURRN Magazine 1.4.2010. "Best of 2009 Editor Choice".

Carless, Simon 2005. *Postcard from GDC Europe 2005: SingStar - That's Entertainment*. http://www.gamasutra.com/view/feature/2394/postcard_from_gdc_europe_2005_.php (tarkistettu 27.3.2015).

Corriea, Alexa Ray 2012. *'Rocksmith' is bringin' home the bass on August 14th* <http://www.polygon.com/gaming/2012/8/2/3171844/rocksmith-is-bringin-home-the-bass> (tarkistettu 27.3.2015).

Davies, John Booth 1987. *The Psychology of Music*. Hutchinson & Co: Lontoo.

Denyer, Ralph 1992 [1982]. *Suuri kitarakirja*. Suomennos Ilpo Saastamoinen, Juha Nuutinen, Tapio Peltonen, Jyrki Manninen. WSOY: Helsinki.

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans: *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play, 2005. http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf (27.3.2015).

Evangelho, Jason 2014. *Harmonix Offers A Long, Satisfying Answer To The Question 'Where's Rock Band 4?* <http://www.forbes.com/sites/jasonevangelho/2014/10/19/harmonix-offers-a-long-satisfying-answer-to-the-question-wheres-rock-band-4/> (tarkistettu 27.3.2015)

Fono-tietokanta 2009.

<http://www.fono.fi/Dokumentti.aspx?esittaja=Free+Spirit&esittajatasma=true&ID=b73b79c0-54b3-49e6-b206-9fbd14aed3bf> (tarkistettu 27.3.2015).

Gaudiosi, John 2008. *Virtual battle of the bands rocks on* | Reuters

<http://www.reuters.com/article/idUSTRE49848820081009> (tarkistettu 26.3.2015).

Gramex 2015. Äänitteen tuottaja :: Gramex

http://www.gramex.fi/fi/taiteilijat_ja_tuottajat/aanitteentuottaja (tarkistettu 30.4.2015).

Green, Lucy 2002. *How Popular Musicians Learn: A Way Ahead for Music Education*. Ashgate Publishing Group: Farnham

Harmonix Music System 2011. *The November RBN Artist of the month is ... - Harmonix*

<http://forums.harmonixmusic.com/discussion/225615/the-november-2011-rbn-artist-of-the-month-is> (tarkistettu 30.3.2015).

Harmonix Music System 2014. *Rock Band Network – Official Sunsetting announcement - Harmonix*

<http://forums.harmonixmusic.com/discussion/256785/rock-band-network-official-sunsetting-announcement> (tarkistettu 30.3.2015).

Harmonix Music System 2015.

<http://www.harmonixmusic.com/games/rock-band/legacy-songs/> (tarkistettu 30.3.2015).

Heikkinen, Hannu L. T. 2007. Toimintatutkimus – toiminnan ja ajattelun taitoa. Toim. Juhani

Aaltola, Raine Valli. Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. PS-kustannus: Jyväskylä.

Hifimaailma 2011. *Tietoa ja taitoa: Mitä DA-muunnin tekee? - Hifimaailma*

<http://www.hifimaailma.fi/artikkelit/tietoa-ja-taitoa-mita-da-muunnin-tekee/> (tarkistettu 27.3.2015).

Hirsijärvi, Sinikka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2009 [1997]. *Tutki ja kirjoita*. Tammi: Helsinki.

Jordan 2015. *The History of Rock Band (The Video Game Series, Not The General Term For A Musical Ensemble That Plays Rock Music)* | DropCulture

<http://www.dropculture.org/the-history-of-rock-band/> (tarkistettu 27.3.2015).

Kayali, Fares & Pichlmair, Martin 2007. *Levels of Sound: On the Principles of Interactivity in Music Video Games*. Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference. © 2007 Authors & Digital Games Research Association (DiGRA). <http://www.digra.org/dl/db/07311.14286.pdf> (tarkistettu 28.3.2015).

Kolehmainen, Mikael 2010. Puhelinkeskustelu 5.1.2010.

Koppa 2014. Laadullinen tutkimus – Jyväskylän yliopisto

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus> (tarkistettu 30.3.2015).

Korvenpää, Juha 2005. *Paavot kehiin. Musiikkiteknologia suomalaisessa iskelmämusiikkituotannossa 1960-1980 -luvulla*. Tampereen yliopisto. Musiikintutkimuksen laitos. Tampereen yliopistopaino Oy –Juvenes Print: Tampere.

Korvenpää, Juha & Kärjä, Antti-Ville (toim.) 2007. *Populaarimusiikin tutkimus: Musiikkiteknologia*. Vastapaino: Tampere.

Kurtz, Glenn 1998. *Games and Instruments: Two Ways to Play*

http://www.gamasutra.com/view/feature/131681/games_and_instruments_two_ways_to_.php (tarkistettu 30.3.2015)

Kuula, Arja 1999. *Toimintatutkimus. Kenttätöitä ja muutospyrkimyksiä*. Vastapaino: Tampere.

Käpyaho, Jere 2013. *Vahvistinmallinnus mullistaa kitaristin maailman* | Konesoitto

<http://konesoitto.com/2013/07/06/vahvistinmallinnus-mullistaa-kitaristin-maailman/> (tarkistettu 27.3.2015).

Lapp, David 2002. *The Physics of Music and Musical Instruments*. Wright Center for Innovative Science Education, Tufts University, Medford, Massachusetts.

<http://kellerphysics.com/acoustics/Lapp.pdf> (tarkistettu 28.3.2015).

Leonard, Michael 2008a. *Aerosmith defend Guitar Hero Game*

<http://www.musicradar.com/news/guitars/aerosmith-defend-guitar-hero-game-159658> (tarkistettu 27.3.2015).

Leonard, Michael 2008b. *Jimmy Page says no to Guitar Hero*.

<http://www.musicradar.com/news/guitars/jimmy-page-says-no-to-guitar-hero-163618>. (tarkistettu 27.3.2015).

Lockwood, David 2011. SOS Inspired Instruments You Rock Guitar

<http://www.soundonsound.com/sos/aug11/articles/you-rock-guitar.htm> (tarkistettu 30.3.2015).

Madcatz.com. 2011. <http://www.madcatz.com/learntoplay/mustang.html>

<http://www.madcatz.com/learntoplay/mustang.html> (tarkistettu 27.3.2015).

Molinari Miguel 2013. Keskustelu 21.2.2013.

Molinari Miguel 2009. Sähköpostikeskustelu 17.12.2009.

Molinari Miguel 2010. Sähköpostikeskustelu 14.1.2010.

Miguel Molinari 2013. Facebook -keskustelu 4.7.2013.

Muusikkojen liitto 2015. *FAQ - Levytyssopimukset*

http://www.muusikkojenliitto.fi/faq/faq_levy.html#12 (tarkistettu 30.3.2015).

Mäyrä, Frans & Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine 2013. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*.

Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään –

Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot. Tampereen yliopisto.

http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_11.pdf (tarkistettu 27.3.2015).

Norris, Erik 2010. *Rock Band 3 Keytar and 'Pro' Mode Detailed*.

<http://www.craveonline.com/gaming/previews/137930-rock-band-3-keytar-and-pro-mode-detailed> (tarkistettu 27.3.2015).

New York Radio Guide 2015. *Radio Station Format Guide*

<http://www.nyradioguide.com/formats.htm> (tarkistettu 30.3.2015).

Pope, Eric 2015. *Harmonix Blog: Harmonix Announces Rock Band 4 Headed to PlayStation 4 and Xbox One*.

<http://www.harmonixmusic.com/blog/rock-band-4-announced/> (tarkistettu 30.3.2015).

Pukkila, Kimmo 2010. *Power Gigissä rummutetaan ilmaa - Gamereactor Suomi – Power Gig: Rise of the Sixstring*.

<http://www.gamereactor.fi/uutiset/76944/Power+Gigiss%E4+rummutetaan+ilmaa/> (tarkistettu 27.3.2015).

RockGamer Studios 2011. *Delivery specifications 2.0*.

Pdf -tiedosto audiomateriaalin toimitusohjeista. Tiedosto tekijän hallussa.

Rocksmith 2013. *Rocksmith™ 2014 Edition FAQ | Official US Site | Ubisoft®*

<http://rocksmith.ubi.com/rocksmith/en-NORDIC/faq/index.aspx> (tarkistettu 27.3.2015).

Rocksmith 2014. *Rocksmith™ 2014 Edition Features | Official US Site | Ubisoft®*

<http://rocksmith.ubi.com/rocksmith/en-gb/features/index.aspx> (tarkistettu 27.3.2015).

Ruippo, Matti 2010. *Bändikamat, verkkoversio. 2. Liittimet ja johdot; kytkentä*

<http://ruippo.fi/mustek/bandikamat/page3/page3.html> (tarkistettu 27.3.2015).

Rushworth, Simon 2009. *RUSHONROCK Roll Of Honour 2009: Albums | RUSHONROCK.COM*

<http://rushonrock.com/2009/12/30/rushonrock-roll-of-honour-2009-albums/> (tarkistettu 30.3.2015).

Rönkkö, Paula 1999. *Musiikkipelit soitinten luokittelun oppimisessa*. Jyväskylän yliopisto, Musiikkitieteen laitos. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-1999866635> (tarkistettu 26.3.2015).

Salen, Katie & Zimmerman, Eric 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Lontoo, Englanti: Massachusetts Institute of Technology. The MIT Press. 2004.

Salmi, Hannu 1996. ”Atoomipommilla kuuhun!” *tekniikan mentaalihistoriaa*. Oy EDITA Ab: Helsinki.

Sayers, Simon 2014. *Guitar Hero is back! Live crowd scenes set to deliver new level of realism*
<http://www.psu.com/news/25063/Guitar-Hero-is-back-Live-crowd-scenes-set-to-deliver-new-level-of-realism> (tarkistettu 30.3.2015).

Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko 2013. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013. Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998-2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa*. Tampereen yliopisto.
http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf (tarkistettu 27.3.2015).

Stuart, Keith 2011. *Guitar Hero axed: five reasons why music games are dying* | *Technology* | *The Guardian*
<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/feb/10/guitar-hero-axed> (tarkistettu 27.3.2015).

SurveyMonkey 2015. *Rock Band Survey*
<https://www.surveymonkey.com/s/7Z2SHPN> (tarkistettu 25.1.2015).

Tolonen, Tero & Välimäki Vesa & Karjalainen Matti 1998. *Evaluation of Modern Sound Synthesis Methods*. Helsinki University of Technology. Department of Electrical and Communications Engineering. Laboratory of Acoustics and Signal Processing.
http://www.acoustics.hut.fi/publications/reports/sound_synth_report.pdf (tarkistettu 28.3.2015).

Topel, Fred 2009. *Jimmy Page Explains Why Led Zeppelin Won't Work In 'Guitar Hero Or 'Rock Band.'*
http://www.starpulse.com/news/Fred_Topel/2009/07/20/jimmy_page_explains_why_led_zeppelin_won (tarkistettu 27.3.2015).

Uimonen, Heikki 2012. *Inarin emäntäkoulussa: c-kasetti jokapaikkaisen kuuntelun edistäjänä*. Toim. Tarja Rautiainen-Keskustalo, Maija Kontukoski, Etnomusikologian vuosikirja 2012. Suomen etnomusikologinen seura: Helsinki.

Verrey, Alex 2015. *Mad Catz partners with Harmonix for Rock Band 4*
<http://madcatz.com/rock-band-is-back/> (tarkistettu 30.3.2015).

Vienna Symphonic Library 2015a,
<https://www.vsl.co.at/en/AboutUs/Musicians> (tarkistettu 28.3.2015).

Vienna Symphonic Library 2015b.
<https://vsl.co.at/en/Products> (tarkistettu 28.3.2015).

Vienna Symphonic Library 2015c
http://www.vsl.co.at/en/Vienna_Software_Package/Vienna_MIR_PRO/ (tarkistettu 28.3.2015).

Väisänen, Jussi 2010. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Kitarasankarin hyperinstrumentti*. Tampereen yliopisto.
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-14.pdf> (tarkistettu 26.3.2015).

Yin-Poole, Wesley 2015. *Surprise! Rock Band 3 gets new DLC. But what does it all mean?*
<http://www.eurogamer.net/articles/2015-01-13-surprise-rock-band-3-gets-new-dlc> (tarkistettu 30.3.2015).

Yoon, Andrew 2010. *Impressions: Power Gig: Rise of the Sixstring*.
<http://www.engadget.com/2010/03/09/impressions-power-gig-rise-of-the-sixstring/> (tarkistettu 27.3.2015).

You Rock Guitar 2013b. *You Rock Guitar >> Artists*
<http://yourockguitar.com/artists/> (tarkistettu 30.3.2015).

You Rock Guitar 2013a. *You Rock Guitar >> Gen2*
<http://yourockguitar.com/yrg-gen2/> (tarkistettu 30.3.2015).

Kuvalähteet

Kuva 1. Wikimedia Commons 2015.

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Guitar-hero-controller-horiz.jpg>

Kuva 2. Wikipedia the Free Encyclopedia 2015.

http://en.wikipedia.org/wiki/Rock_Band_3#mediaviewer/File:Rock_Band_3_Wireless_Pro_Keyboard_PS3.jpg

Kuva 3. Mad Catz 2011.

<http://www.madcatz.com/learntoplay/imgs/mustang.png>

Kuva 4. RockGamer Studios 2012.

Kuva 5. Crow202 Site 2008.

http://crow202.org/2008/xkcd-359-rock_band.png